

OLD!

L'UNICO MAGAZINE PER GLI AMANTI DEL RETROGAMING



GENIO ITALIANO  
A TU PER TU CON  
IL NAPS TEAM  
CREATORE DI GEKID

# retro GAMER



AMSTRAD | COMMODORE | SEGA | NINTENDO | ATARI | SINCLAIR | NEOGEO | SONY | COIN OP | MOBILE

TUTTI I CLASSICI  
DA NON PERDERE

- CHASE H.Q.
- SUPER MARIO WORLD
- QUEST FOR THE RINGS
- STAR TREK: STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR



# AMIGA 500

LEGGENDE A 16-BIT

TUTTI I SEGRETI DI UN COMPUTER  
CHE HA FATTO EPOCA

COMPANY PROFILE

## ID SOFTWARE

I CREATORI DELLA DOOM GENERATION  
CI RACCONTANO LA LORO STORIA



SPECIALE

## PHANTASY STAR

ANCHE SEGA  
HA IL SUO  
FINAL FANTASY

MAKING OF

## THE LAST NINJA

UN CLASSICO INDIMENTICABILE PER C64



IN QUESTO NUMERO DI RETRO GAMER:



### MAMEND

COME RIVIVERE I FINALI DI GRANDI  
CAPOLAVORI SENZA FATICA

### SPLATTERHOUSE QUAKE

LA NINTENDO SI SPORCA  
LE MANI DI SANGUE

IL MAKING OF DI UN TITOLO  
CHE HA CAMBIATO IL NOSTRO  
MODO DI GIOCARE

Ottobre/Dicembre 2007 :: Trimestrale :: N. 3 € 7,90

7 0003 > media company

9 771971 381009

play

www.gamerepublic.it

# CONTROL THE Revolution™

NINTENDO MAGAZINE



In edicola  
a € 5,90

## CONTROL YOUR MAGAZINE

Finalmente il magazine  
indipendente che vi svela  
tutti i segreti su

Wii e NINTENDO DS



**MAGAZINE TEAM**

**Direttore Responsabile** Alessandro Ferri  
**Direzione Divisione Videogames** Diego Malara, Sergio Pennacchini  
**Editor** Gianpaolo Iglio  
**Redazione** Lucio Bernesi, Daniele Cucchiarelli, Fabio Miarelli, Daniele Montirosi, Cecilia Paolini, Francesco Serino, Francesco Sica, Luca Signorini  
**Hanno Collaborato** Gianfranco Pizzella, Francesco Giovannelli, Roberta Conversano  
**Sub-Editor** Dario Saletti  
**Art Director** Giorgio Meo  
**Designer** Francesca Giorgioli, Chiara Fallani  
**Grafici** Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Giona Ciammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Luca Galassi, Enrica Casciotti  
**Disc Editor** Infolab

**SI RINGRAZIA:**

Halifax S.p.A. (William Capriata), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Graham Brown, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco), Ubisoft (Davide Latina, Stefano Celentano), Atari (Rosaria Fusco, Fabio Cerutti), Leader (Alberto Belli), Electronic Arts (Federico Marelli, Alessandra De Bernardi, Federica Galgani), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), ImageWare (Stefano Bogani, Raffaele Gomiero), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Ciber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai (Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori (Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda), Stépanie Journau, Abbas Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

**SERVIZIO ARRETRATI**

Play Media Company Srl  
 Anna De Feo  
 Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235  
 E-mail: arretrati@playmediacompany.it

**STAMPA**

Valprint S.p.A., Brughiero (MI)

**DISTRIBUZIONE**

PARRINI & C. S.p.A. - Divisione New Trade - Via Vitorchiano, 81 - 00189 ROMA - Viale Fortanini, 23 - 20134 MILANO

**PUBBLICITÀ:** Play Media Company Srl

Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235

**PLAY MEDIA COMPANY SRL**

Sito Web: [www.playmediacompany.it](http://www.playmediacompany.it)

**Presidente** Mario Ferri

**Amministratore Unico** Alessandro Ferri  
**Direttore Editoriale** Carlo Chericoni  
**Direttore Generale** Rosanna Di Francesco  
**Ufficio Produzione** Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Valeria Ciofani, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Ilaria Petraccone, Giuseppina Settembre, Roberta Stolfi  
**Direttore Marketing, Advertising e Comunicazione** Luca Carta  
**Manager Marketing, Advertising e Comunicazione** Ughetta Curto, Simone Fenu  
**Assistente Marketing, Advertising e Comunicazione** Federica Innocenti  
**Responsabile Amministrativo** Stefania Raponi  
**Ufficio Amministrativo** Carolina Marinelli, Nella Del Ciello, Tiziana Rodillosso, Lorena Colasanti

**Play Media Company Srl:** Sede Legale Viale Mazzini, 6 - 00195 Roma  
 Sede Direzione, Redazione e Amministrazione: Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello (RM), Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235 - E-mail: [info@playmediacompany.it](mailto:info@playmediacompany.it)

This magazine is published under licence from Imagine Publishing Limited. All rights in the licensed material, including the name, belong to Imagine Publishing Limited and it may not be reproduced, whether in whole or in part, without the prior written consent of Imagine Publishing Limited. © 2007 Imagine Publishing Limited.

La Play Media Company Srl non sarà in alcun modo responsabile per danni diretti e/o indiretti derivanti dall'utilizzo dei programmi contenuti nel CD-ROM e/o per eventuali anomalie degli stessi. Nessuna responsabilità è inoltre assunta dalla Play Media Company Srl per danni o altro derivanti da virus informatici non riconosciuti dagli antivirus ufficiali all'atto della masterizzazione del supporto.

Edizione italiana © 2007 Play Media Company Srl.

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 Il comma DPR 642/72.

**LA PLAY MEDIA COMPANY SRL  
 PUBBLICA ANCHE:**

PS MANIA 3.0 - Il mensile per PlayStation	Web Designer Magazine
<b>Game Republic</b>	<b>Guide Digitali</b>
X360 Magazine Xbox	Photoshop Magazine
<b>Revolution Nintendo Magazine</b>	<b>Il Mio Palmare</b>
Retro Gamer	Total Technology
<b>Pokémon Mania</b>	<b>Total Computer</b>
Photografare in digitale	iCreate
<b>GolfPunk</b>	<b>Chip Computer &amp; Communications</b>
Windows Vista Magazine Ufficiale	Chip Foto-Video Digitale
<b>Fotografia Digitale Facile</b>	<b>Notebook:</b>
	<b>Idee da vivere</b>

THE RETROGAMERS



**GIANPAOLO IGLIO**

**ALIAS** Mossgarden  
**GENERI PREFERITI** Picchiaduro 2d / Punta & Clicca / Beat 'Em Up e Hack 'N Slash Scorrevoli / FPS / Sportivi  
**SISTEMI PREFERITI** C64 / Amiga 500 / Megadrive / SNES / NeoGeo / N64 / Dreamcast  
**SOFTWARE HOUSE DEL CUORE** Lucasfilm / SNK / Nintendo EAD  
**EROE VIDEOLUDICO PREFERITO** Gorth (Barbarian: The Ultimate Warrior)



**LUCA SIGNORINI**

**ALIAS** Metaller  
**GENERI PREFERITI** Shoot 'Em Up / Picchiaduro / Platform / Avventura  
**SISTEMI PREFERITI** Intellivision / Amiga 500 / SNES / Game Boy  
**SOFTWARE HOUSE DEL CUORE** Bitmap Brothers / Lucasfilm / Capcom  
**EROE VIDEOLUDICO PREFERITO** Sir Arthur (Ghosts 'n Goblins)



**FRANCESCO SICA**

**ALIAS** Bac  
**GENERI PREFERITI** Action / Platform / Shoot 'Em Up / Racing Games  
**SISTEMI PREFERITI** Coleco Gemini / C64 / Amiga 500 - 1200 / SNES / Dreamcast  
**SOFTWARE HOUSE DEL CUORE** System 3 / Cinemaware / Team 17  
**EROE VIDEOLUDICO PREFERITO** Armakuni (The Last Ninja)



**FRANCESCO SERINO**

**ALIAS** Jabba  
**GENERI PREFERITI** Avventura / Action / Puzzle  
**SISTEMI PREFERITI** Amiga 500 / Megadrive / SNES / PC / Dreamcast  
**SOFTWARE HOUSE DEL CUORE** Activision / Bullfrog / Origin  
**EROE VIDEOLUDICO PREFERITO** Il mattoncino ad L (TETRIS)



**ROBERTO PULITO**

**ALIAS** Cleaned  
**GENERI PREFERITI** Shoot 'Em Up / Platform / Beat 'Em Up Scorrevoli / Picchiaduro  
**SISTEMI PREFERITI** C64 / NES / Amiga 500 / SNES  
**SOFTWARE HOUSE DEL CUORE** Capcom / Probe / Thalion  
**EROE VIDEOLUDICO PREFERITO** Lester (Another World)



**SERGIO PENNACCHINI**

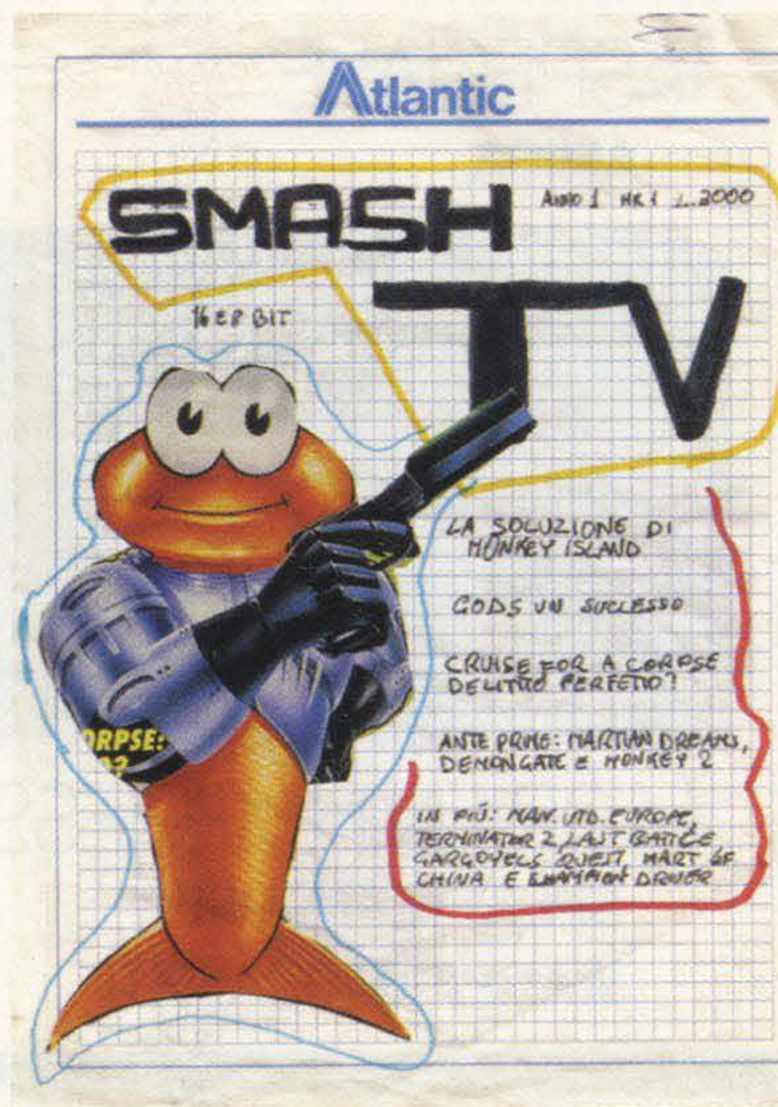
**ALIAS** Zaku  
**GENERI PREFERITI** Punta & Clicca / Racing Games  
**SISTEMI PREFERITI** C64 / Amiga 500 / Master System / PC 128 Pro-Test  
**SOFTWARE HOUSE DEL CUORE** Looking Glass / AM2 / Sierra  
**EROE VIDEOLUDICO PREFERITO** Guybrush Threepwood (The Secret of Monkey Island)

OSMOS  
 WHTL

**C**ontrariamente a quanto si possa leggere sul mio Curriculum Vitae, la mia ancora giovane carriera di "giornalista videoludico" non iniziò esattamente nel 2002 sulle pagine del mitico Cube, bensì molto più tempo addietro... Non ero infatti altro che un paffuto pargolo che faceva la Seconda Media quando, grazie al prezioso contributo del mio super amico D.Z., "fondai" una piccola fanzine di classe a tema chiamata Smash TV. Prendendo in prestito il titolo del mitico Shooter-Clone di Robotron sviluppato dalla Williams e prodotto dalla Acclaim nel 1991, quell'indimenticabile esperimento sbocciava sulle pagine di un block notes a quadretti e veniva puntualmente compilato a mano con il supporto di immagini ritagliate da magazine come The Games Machine, Consolemania e Game Power: per noi, veri e propri punti di riferimento di cui compravamo sempre due copie a numero (una da conservare e l'altra da ritagliare)... Come lo diffondevamo? Piuttosto semplice, in verità, anche se alquanto oneroso per due bambini: fotocopiavamo a spese nostre l'intero numero (generalmente composto da 30 pagine) su richiesta di eventuali acquirenti i quali, per acquistarlo, avrebbero dovuto sborsare 3000 lire o, in alternativa, pagarci la pizzecca all'intervallo scolastico... "Magra consolazione in termini produttivi" potrà pensare qualcuno, tuttavia all'epoca questo bastava a farci sentire dei piccoli Bonaventura Di Bello... Sia come sia, a rileggerne le pagine strapazzate dal tempo è davvero difficile trattenere un moto di commozione e oggi, a "sogno avverato", non c'è volta che inizi a scrivere un qualsiasi articolo senza prima cercare di ritrovare quella straordinaria,

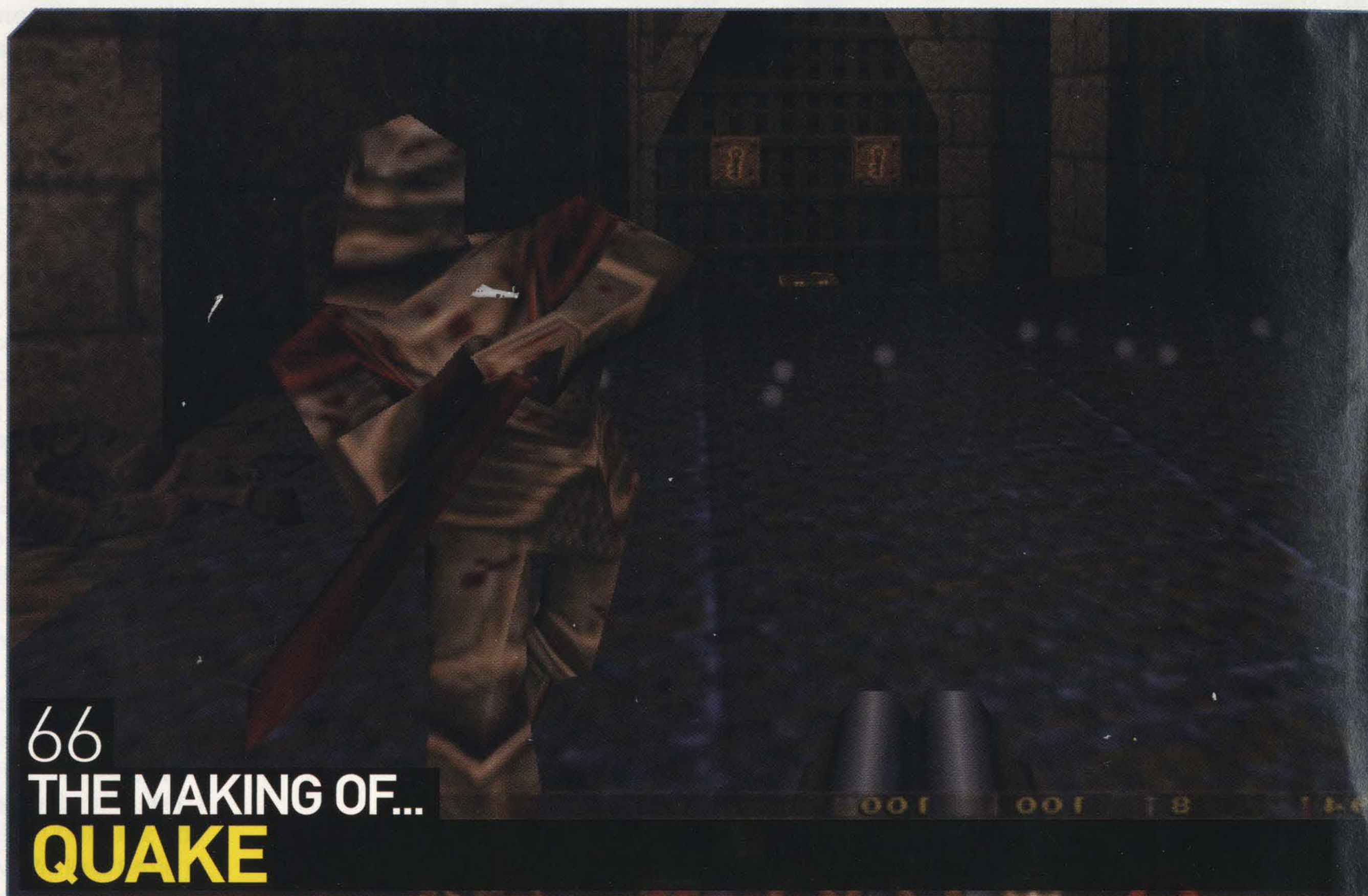
magica energia che sembrava scorrermi per la mente a quei tempi...

**Gianpaolo Iglio**  
 Il vostro amichevole Retro Gamer di Quartiere





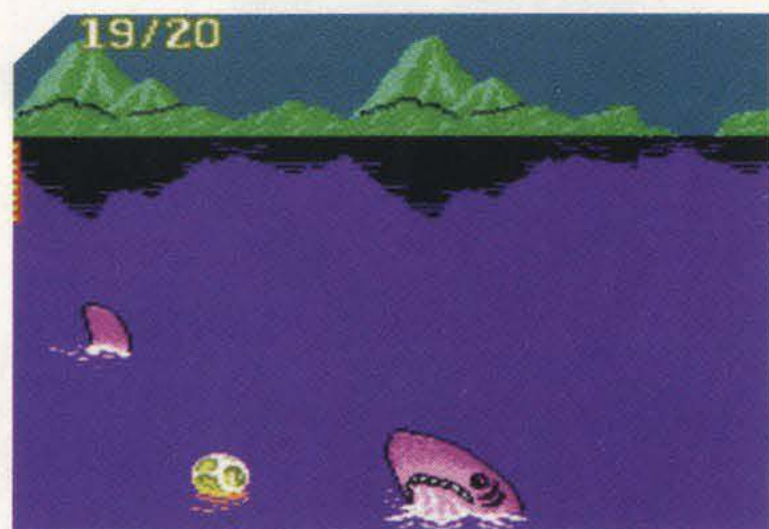
Contenuti CD	06
Retro Radar	08
Speciale Amiga	16
Amarcord Super Mario World	28
The making of... Last Ninja	30
Company Profile id Software	38
Orient Express Splatterhouse: Wanpaku Graffiti	44
Amarcord Chase H.Q.	46
Speciale Un tributo a Phantasy Star Online	48
Retro Cult Quest for the Rings	56
Desert Island Fabio Capone	58
The making of... Quake	66
Retro Scene	70
Emu Nation	78
Amarcord Star Trek: Strategic Operations Simulator	80
Re-Play	82
Retro Forum	92
Mercatino	96
The End	98



## 66 THE MAKING OF... QUAKE



### 16 SPECIALE AMIGA



### 44 ORIENT EXPRESS SPLATTERHOUSE: WANPAKU GRAFFITI



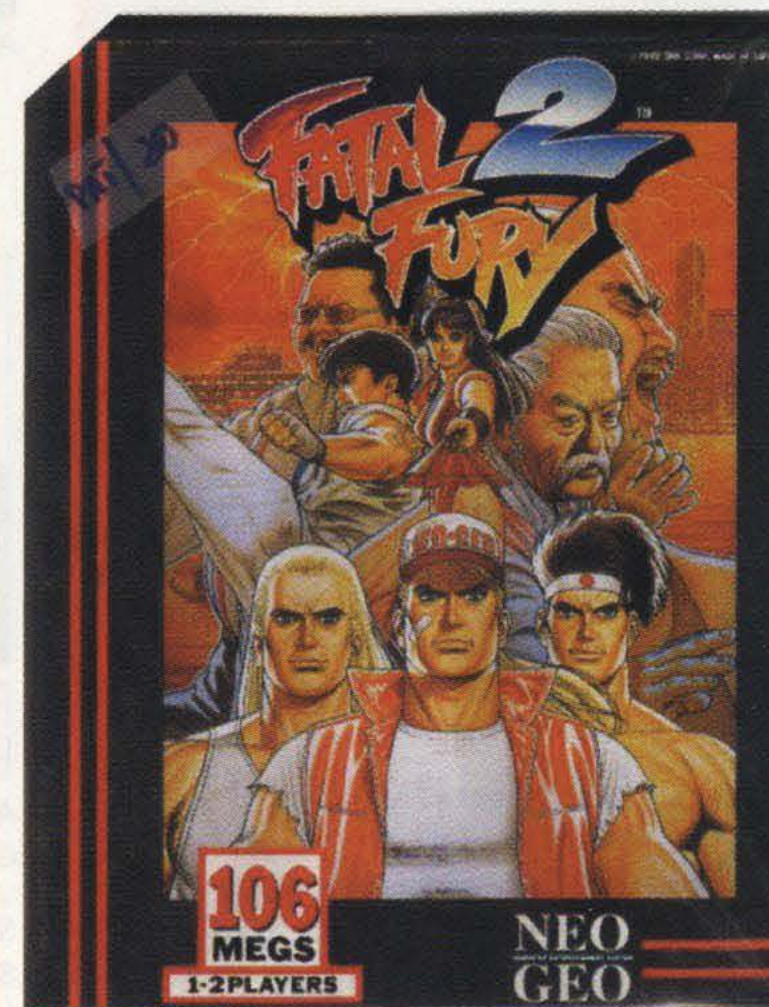
### 38 COMPANY PROFILE ID SOFTWARE



### 56 RETRO CULT QUEST FOR THE RINGS

## 96 MERCATINO

Le quotazioni aggiornate dei principali sistemi che hanno caratterizzato il nostro passato di gamer



# Scopri tutti i segreti del più importante motore di ricerca



In edicola  
rivista + CD-ROM  
(con tutti i programmi per  
sfruttare al meglio Google)  
a 5,90 euro

Disponibile  
anche nella  
versione  
con lo "skype  
starter kit"  
in allegato  
a 7,90 euro



media company  
**play**

www.playmediacompany.it

## CONTENUTI CD

COME UTILIZZARE IL NOSTRO DISCO

## MULTIMEDIA

MUSICA, SPOT E IMMAGINI DAL PASSATO

**S**iete nel posto giusto per riscoprire tutta la magia del Retrogaming senza la necessità di avere a che fare con l'emulazione, in senso stretto. Una musica vi è rimasta indelebilmente impressa nella memoria? Avete voglia di trasformare un vecchio motivetto nella suoneria del vostro cellulare? Qualunque sia la vostra motivazione questa è la sezione del CD-ROM per chi ama la musica!

Una collezione vastissima di file sonori, suddivisa per piattaforma di appartenenza, vi aspetta nella sezione **Archivio colonne sonore**. Sono presenti semplici file MIDI, che potrete ascoltare tranquillamente con qualsiasi lettore multimediale, e dei formati proprietari, leggibili tramite appositi player. La sezione Multimedia include anche una galleria di immagini cult e una cartella chiamata **Filmati**, contenente una raccolta essenziale di vecchie pubblicità

internazionali di videogiochi, computer e console. In caso aveste problemi a visualizzare correttamente i filmati, installate pure uno o entrambi i lettori multimediali presenti nella cartella Lettori Multimediali. Per

soddisfare il vostro desiderio di materiale retro abbiamo pensato anche di collezionare una serie di salva-schermo per Windows, tutti ispirati a vecchie glorie del passato. Ovviamente, nella cartella **Screensaver...**



## VIDEOGAME REMAKE

I CLASSICI DEL PASSATO RIVIVONO GRAZIE AI FAN

**L**a nostalgia per i tempi andati... la voglia di rifare il trucco a un vecchio videogioco, come capita con i vecchi film. La collection di videogame inserita in questo numero è tutta dedicata ai remake e ai sequel (non ufficiali) realizzati dai fan del glorioso gioco originale, che non vogliono accettare la fine della loro saga

preferita o la morte del loro eroe. All'interno della cartella Remake troverete una serie di demo giocabili con i rifacimenti ancora in lavorazione, ma anche una sezione con giochi freeware in versione completa. I giochi in questione si installano sul computer con sistema operativo Windows XP, come una qualunque applicazione. Buon divertimento!



# LA BIBBIA DEI CODICI SI ARRICCHISCE DI UN NUOVO CAPITOLO



**FINALMENTE ANCHE  
I CODICI PER PS3!**

**TUTTI I SEGRETI PER  
GIOCARRE I NUOVI  
CAPOLAVORI DELLE  
CONSOLE SONY**

**LA MIGLIORE RACCOLTA DI TRUCCHI PER PS2, PS3 E PSP**

**IN REGALO:  
IL FANTASTICO  
POSTER GIGANTE!**

**PS  
MANIA 3.0  
PRESENTA**

**ALL'INTERNO: I PIÙ  
AGGIORNATI  
CODICI  
ACTION REPLAY**

**LA BIBBIA DEI CODICI**

**ULTIM'ORA:  
I CHEAT PER  
I GIOCHI  
APPENA USCITI**

**DA NON PERDERE  
I MIGLIORI TRUCCHI**

**PIÙ DI  
9.000  
CODICI PER  
PS2 E PSP**

**PLAYSTATION 3!!!**

**INIMITABILE, IMBATTIBILE, SENZA RIVALI**

Agosto - Novembre 2007 Quindicimale N. 16 € 5,50  
9 771826 552002 7 0016



# RETRO RADAAR

CONTINUA LA STAGIONE DEI REMAKE. DOPO TURRICAN, NIGHTS E PRINCE OF PERSIA SEMBRA SIA ORA DI BIONIC COMMANDO, SPEEDBALL E PROBABILMENTE... UNA FAMOSA SERIE FIRMATA RON GILBERT!!!

## RITORNO ALL'ISOLA DELLA SCIMMIA... ?

UN NOTO PORTALE A TEMA VENTILA L'IPOTESI DI UN NUOVO CAPITOLO DI MONKEY ISLAND!

**P**rima che qualcuno possa trarre facili conclusioni circa la rinomata inattendibilità delle News divulgate dai Fan Site è bene precisare che la notizia in questione è stata filtrata direttamente dal sito World Of Monkey Island il quale, oltre a rappresentare il punto di riferimento più accreditato per tutti i cultori della storica Saga di Ron Gilbert, si mantiene in stretto contatto con molti degli autori del Franchise. È, infatti, proprio da un rapido scambio epistolare con il mitico Steve Purcell che i responsabili del portale hanno desunto l'esistenza di un misterioso progetto a tema: il



famoso Producer della Lucas ha spedito loro diversi Artwork relativi al Character Design in sviluppo per quello che ha definito "un nuovo titolo di ispirazione piratesca" che, attualmente, non

indicherebbe comunque né una conferma né, tanto meno, una smentita relativa alla nascita di un ipotetico Monkey 5. Le voci circa un nuovo capitolo della serie erano iniziate a circolare già a seguito del suo disastroso quarto

» Ed ecco a voi l'Artwork relativo alla nuova, ipotetica versione del perfido Le Chuck: vi ricordiamo che si tratta di materiale ufficiale rilasciato dagli stessi archivi della Lucas!

episodio, salvo poi farsi sempre più insistenti in relazione al clamoroso successo di Pirati dei Caraibi, la nota trilogia cinematografica palesemente ispirata alle vicende e ai personaggi trattati nel classico Punta & Clicca. Rinvigorite da quest'ultimo evento e dalla lunga serie di iniziative promosse dalla Major Californiana per rinverdire i fasti delle proprie avventure grafiche (ricordiamo a riguardo, i vari Remake della serie Sam & Max e la recente distribuzione delle versioni Budget di titoli come Full Throttle, The Dig e Grim Fandango), le speranze degli appassionati di Threeepwood & Co. hanno conseguentemente subito un'impennata significativa. Siamo dunque arrivati alla famosa svolta? Probabilmente. Ma nel frattempo non ci resta che attendere, augurandoci magari che, stavolta, i Poligoni rimangano esclusi dall'eventuale progetto!

LINK [www.worldofmonkeyisland.com](http://www.worldofmonkeyisland.com)

## CONTRA-VERSIE

SPERANZE E TIMORI RIGUARDO ALLO SVILUPPO DEL NUOVO EPISODIO DS DELLA SERIE CONTRA

**S**ebbene Konami abbia prodotto ben sette titoli in seguito alla Realase dello storico Contra III per SNES, nessuno di essi aveva mai osato affiancare il fatidico numero IV al suo Monicker... Almeno fino ad ora. Risale, infatti, a poche settimane fa l'annuncio che la compagnia avrebbe avviato lo sviluppo di quel quarto capitolo che molti fan credevano di aver invece giocato ormai da tempo. Scartate le ipotesi di un debutto

in salsa HD alla volta di sistemi come PS3 ed X360, Contra IV dovrebbe approdare sui circuiti del fortunato DS entro la fine dell'anno, trascinando a suo seguito una serie di modalità di gioco mirate a sfruttare le singolari caratteristiche dell'Handheld Nintendo. Per quanto questa notizia non possa che rallegrare i Fan della Saga, il ricordo di produzioni come Shattered Soldier e Neo Contra è, tuttavia, ancora troppo vivo per innalzare pronti



» Un'immagine del leggendario Contra III per SNES: riuscirà Konami ad emularne finalmente il successo?

cori di giubilo. In attesa di ulteriori sviluppi a riguardo ci riserviamo di incrociare le dita...

### TIKI

L'eroe videoludico celebrato in questo numero di Retro Gamer sarà il mitico Tiki: tenerissimo esemplare di uccellino Kiwi protagonista assoluto del Super Platform The New Zealand Story...

**Prima apparizione:** The New Zealand Story (1991 Namco - Arcade)

**Caratteristiche distintive:** Insolite scarpe da tennis biancazzurre

**Arma preferita:** Arco e frecce

**Azione più probabile:** Salvare i suoi fratellini

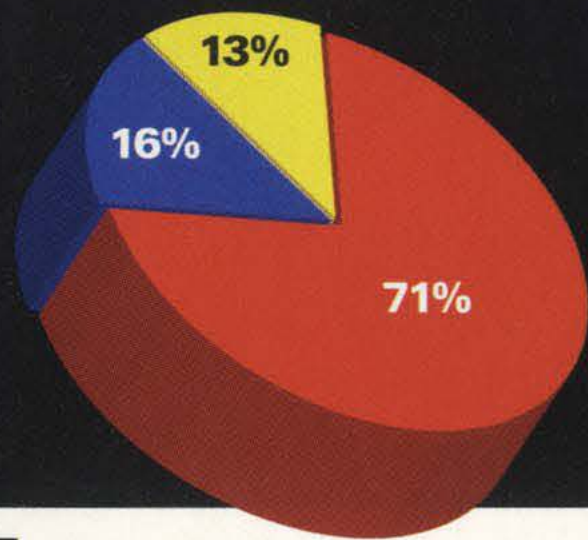
**Azione meno probabile:** Riuscire a volare

**Curiosità:** Benché le piume di Tiki siano inequivocabilmente gialle, i Kiwi reali non sono dello stesso colore... e, soprattutto, non usano arco e frecce...



“SIETE INTERESSATI AD UN NUOVO CAPITOLO DI MONKEY ISLAND?”

CERTO CHE SÌ! **71%**  
NO. POTREBBE SOLO  
PEGGIORARE LE COSE **16%**  
NO. L'HO SEMPRE ODIATO! **13%**



» Conosciuta in Europa col nome di Devil Kings, la serie di Sengoku Basara debuttò in Giappone nel luglio del 2004, salvo poi approdare sulle PS2 occidentali nel corso dell'anno successivo... riscuotendo pareri piuttosto tiepidi.

COSA SI NASCONDE DIETRO SENGOKU BASARA X?

## CAPCOM TORNA AL 2D

La notizia è di quelle che fanno palpitare i cuori di ogni Hardcore Fan. Non tanto perché ci informa sulla nascita di un nuovo capitolo della neonata serie di Sengoku Basara, ma piuttosto perché conferma che la storica compagnia di Osaka ha scelto di realizzarlo adottando una veste grafica bidimensionale riservandosi, peraltro, di deviare la sua struttura da Hack'n Slash verso una più opportuna formula da Beat 'em Up ad incontri. Secondo il parere di molti, l'insolita decisione che trasformerà il franchise in questione in una fascinosa rilettura di classici come Samurai Shodown e Guilty Gear, non rappresenterebbe altro che un astuto Test tecnico volto a saggiare il potenziale del motore grafico adibito in realtà a soddisfare un compito ben più gravoso: quello di ospitare il quarto capitolo di Street Fighter. Come suggerirebbero l'imminente celebrazione del ventesimo anno di vita della leggendaria Saga e numerose voci di corridoio filtrate di recente dagli stessi uffici della grande C, pare che l'idea di rispolverare il 're dei picchiaduro' orbitasse ormai da tempo nella mente dei suoi Producer. Mentre una notizia giunta in chiusura di numero, riporta infine che Capcom starebbe inoltre per avviare i lavori relativi ad un Remake di Bionic Commando in salsa di DS, i rispettivi portavoce affermano che Sengoku Basara X dovrebbe approdare sulle PS2 nipponiche entro la fine dell'anno, per poi giungere in occidente nel corso del 2008. Quanto siete disposti a scommettere sulle teorie che accompagnano già da ora questo lancio?

## CHUCK NORRIS NON GIOCA AI VIDEOGAME: LI FINISCE

DOPO 18 ANNI DI ATTESA DEBUTTA FINALMENTE IL TIE-IN DI ROMBO DI TUONO!

È un momento storico per tutti i seguaci del culto di Chuck Norris. Dopo un'attesa durata diciotto lunghissimi anni, un giovane programmatore, tale Mitch Orman, è riuscito ad acquistare e mettere in vendita il prototipo dell'ormai leggendario Tie-In di Missing In Action: l'Action Kolossal interpretato dal Sommo Guru della Mazzata nel 1984 e distribuito in Italia col nome di Rombo di Tuono. Sviluppato dalla stessa TNT Games sui circuiti del vetusto Atari 7800, il gioco era atteso sin dal 1989, anno in cui Atari aveva previsto il suo debutto. Scomparso dai cataloghi della stessa Major in seguito ad un misterioso ritardo, esso cadde

tuttavia nel dimenticatoio, salvo poi rispuntare in veste di Demo tra le mani dei Publisher della Digital Press nel corso di una recente Retro-Convention. È stato proprio durante l'evento che il giovane Mitch si è dunque proposto di rilevare il progetto, riproducendone Code e Package in serie limitata così come sarebbe dovuto apparire nei negozi dell'epoca. Benché completo solo all'85%, questo succoso Scrolling Shoot'em Up è diventato presto un ambizioso oggetto da collezione e non sono in pochi i Retro Gamer che hanno già prenotato una copia all'indirizzo Web allestito dallo stesso Orman per pubblicizzarlo. Chiunque fosse interessato ad aggiudicarsi



» Ed ecco a voi il Title Screen del mitico Missing In Action: inutile aggiungere che l'intera redazione ha già provveduto al relativo acquisto!

questo pregiato gioiello in Pixel non avrà altro da fare che spedire una Mail al seguente Link ([mia@atari7800.org](mailto:mia@atari7800.org)) ed ottenere così la relativa cartuccia sborsando "solo" 28 Euro. Prima di procedere all'acquisto, accertatevi però di possedere un Atari 7800!

## “DOUBLE DRAGON”

ENNESIMA CONVERSIONE DI LUSO PER UNO DEI TITOLI PIÙ LONGEVI DI SEMPRE

Se siete dei fanatici della Technos Japan, vi consigliamo di frenare subito gli entusiasmi giacché, contrariamente a quanto si direbbe dal titolo, questa notizia non ha (purtroppo) nulla a che fare con i cari Billy & Jimmy Lee. Prendendo in prestito il nome del classico Side Scrolling Beat 'em Up di cui essi erano protagonisti, abbiamo cercato solo di accogliere con picaresca ironia la nuova conversione DS dell'immarcescibile Dragon's Lair: opera magna della Cinematronics che, a ben 24 anni dal suo debutto, non sembra volerne sapere di abbandonare il mercato contemporaneo. In opposizione a quanto molti potrebbero immaginare, questa ennesima rilettura del mito dovrebbe stavolta distaccarsi in maniera netta dai vetusti canoni di interattività proposti dalla sua edizione originale: grazie alle straordinarie caratteristiche della prorompente Handheld Nintendo, i suoi sviluppatori contano di arricchirne di fatto il Gameplay implementando sequenze a base di Touch Screen e, udite udite, un'opzione per comandi vocali. Sebbene l'idea di impartire ordini del genere all'ormai decrepito Dirk ci lasci quantomeno perplessi, dobbiamo confessarvi che, in fin dei conti, non vediamo l'ora di aiutarlo, nuovamente, a salvare quel che resta della bella Daphne...

» Diciamoci le cose come stanno: ma 'sto benedetto drago che se ne poteva mai fare della Principessa Daphne?





# ESSERE BEN HECK

## COME TI REINVENTO IL RETROGAMING



La procedura utilizzata da Ben per dar vita alle sue diaboliche invenzioni consiste essenzialmente di poche agili manovre che lui stesso non esita a definire "semplici

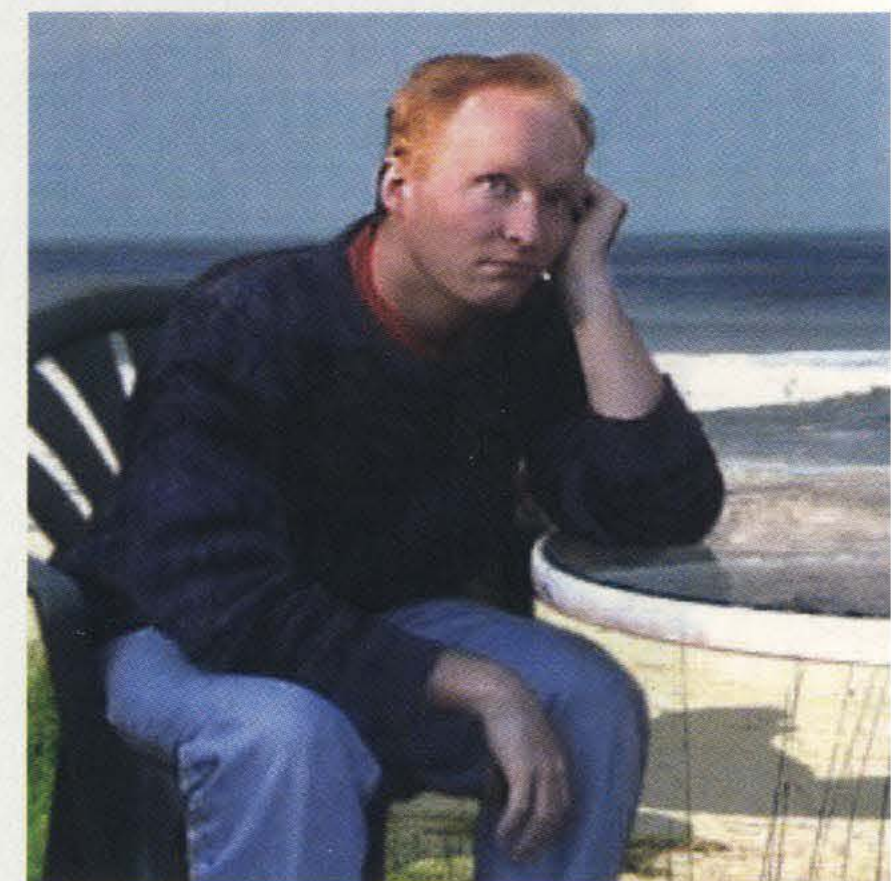
step creativi". Una volta scelto il sistema da emulare, egli asporta il PCB (Printend Circuit Board) da una sua versione originale salvo poi adattarlo all'architettura interna di una macchina già esistente o, in alternativa, a un chassis nuovo di zecca progettato appositamente per l'operazione utilizzando di sovente materiale di scarto di altre fonti. Ogni processo di costruzione alla base di questi singolari progetti viene ovviamente documentato con precisione sul portale [www.benheck.com](http://www.benheck.com) attraverso dei completissimi tutorial per retrogamer "fai da te".

## OVVERO, COME TRASFORMARE L'XBOX 360 IN UN PORTATILE E FINIRE SULLE PAGINE DI WIRED

Prosegue inesorabile la corsa del fenomeno Retrogaming alla volta dei palcoscenici più prestigiosi della scena videoludica internazionale... Quello che in principio era nato come un semplice fenomeno di nicchia legato al mercato Underground del collezionismo, negli ultimi anni ha difatti espanso in maniera costante i propri confini, trovando prima un cruciale canale di diffusione nel mondo dell'Emulazione, poi una spettacolosa vetrina di lusso alla volta dei sistemi Next Gen. Grazie al contributo di un sorprendente numero di iniziative a tema spesso profuse da Guru Informatici indipendenti, questo particolarissimo modo di vivere i videogame ha trovato nel tempo

una nuova, sensazionale forma di espressione che vede nell'operato del diabolico BenjaminJay Heckendorn il suo maggiore propulsore. Nato nel 1975 a Madison (Wisconsin), questo giovane asceta dell'ingegneria informatica è senz'altro la più fervida mente impegnata nella pratica del "Console Modding": il trend che, secondo molti esperti, influenzerà in modo cruciale l'evoluzione dell'intero settore. Nel corso di una manciata di anni, egli ha infatti sviluppato un numero straordinario di esclusive versioni alternative (generalmente Handheld) dei più noti sistemi Home ufficialmente commercializzati nel corso degli anni, rendendoli di fatto in grado di emulare al millesimo le prestazioni

di Console e Computer storici come Atari 2600, NES, C64, Amiga, Megadrive e quant'altro... Più volte insignito di prestigiosi riconoscimenti da organi di stampa specializzata nella ricerca delle nuove tecnologie come Wired e Popular Science, Ben è ormai divenuto molto più di una semplice





“NON HO MAI FATTO QUESTO LAVORO CON L'IDEA DI GUADAGNARE SOLDI”

BEN HECK

# IL FOLLE VOLTO DEL RETROGAMING “FAI DA TE”



## INVENZIONI DI UNA MENTE PERICOLOSA

Nel corso della sua folgorante carriera, Ben Heck ha realizzato circa 30 sistemi a tema: dodici di essi sono dedicati all'emulazione dei prodotti Atari, due a quelli di marchio Coleco, cinque ai supporti Nintendo, uno alla Sega, due alla Sony, tre alla SNK e due alla Microsoft. In questo box potrete trovare un veloce resoconto sui più clamorosi...

### COLECOVISION P

Realizzato in due differenti versioni - una di esse offre anche la possibilità di allestire un collegamento Video-Composite tra la console e una qualsiasi TV - il Colecovision P è una versione Handheld dell'omonimo sistema distribuito dalla Coleco nel 1982. Modellato con stile su trame estetiche analoghe a quest'ultimo, esso è in grado di ospitarne le cartucce e riprodurle su un ampio screen LCD, cui è accostata un'interfaccia di comando particolarmente fedele a quella originale.



### NES MICRO

Basato sulla stessa struttura concettuale adottata per il Colecovision P, il NES Micro si riserva di ospitare tutto il potenziale Hardware del leggendario 8Bit Nintendo all'interno di un compatto chassis Handheld di dimensioni leggermente superiori a quelle del Game Boy Micro. Perfettamente in grado di riprodurre tutte le prestazioni della console originale, questo sistema incontra la sua unica problematica nella proverbiale grandezza delle stesse cartucce.

### EXODUS

Definito dallo stesso Heck come “il Nomad rivisto e corretto”, l'Exodus è un sistema Handheld alimentato a normali batterie stilo che permette di utilizzare tutte le cartucce in forza al catalogo Megadrive. Caratterizzato da un look molto sofisticato che si ispira in modo netto al design della console originale, questo geniale aggeggio ospita un piccolo screen LCD e una comoda interfaccia di comandi a croce direzionale con tre tasti di supporto.



### N64 P

Come suggerito dal suo nome, l'N64 P è una straordinaria versione da viaggio del mitico N64. Analogamente a quanto visto in ambito Exodus, NES Micro e Colecovision P, anche questo sistema permette di impiegare le cartucce originali del 64Bit di Kyoto, riservandosi di riprodurre fedelmente tutto il loro prezioso contenuto sullo schermo LCD presente sullo chassis, nonché il lusso di emulare le classiche prestazioni dell'interfaccia di comando propria del pad originale: stick analogico compreso.

### ATARI 2600 / PS2 COMBO UNIT

La nostra piccola rassegna non poteva che terminare con questa diabolica invenzione: un Atari 2600 perfettamente funzionante equipaggiato però di tutto il necessario per ospitare anche l'intero catalogo PS2 ed offrire ovviamente tutte le caratteristiche base di quest'ultima. Avete capito bene. Tramite un micidiale processo di integrazione, Ben è riuscito ad inserire all'interno dello chassis del mitico Atari la Motherboard della 128Bit Sony, un lettore DVD e, dulcis in fundo, un'interfaccia per utilizzarne l'apposito pad... Roba da chiamare l'esorcista...



Tra le altre invenzioni di Ben figurano anche le versioni **Laptop di Wii e X360**, una clamorosa edizione Handheld dell'**Atari Jaguar**, le rispettive versioni portatili di **SNES** e **NeoGeo**, nonché dei **Mod** che permettono di utilizzare cartucce Atari e Coleco su GBA e Nintendo DS!

icona del mercato videoludico autonomo. Collezionando da tempo apparizioni all'interno di svariati Show televisivi americani, nonché articoli speciali anche su riviste pop come Maxim, il signorino è infatti recentemente approdato anche alla volta dell'universo cinematografico in qualità di regista di corti: “Un altro modo di veicolare in modo costruttivo la mia tentacolare creatività” come egli stesso ha dichiarato a riguardo. Gestore di ben due Podcasts - <http://www.benheckpodcast.com> e <http://www.warpath.tv> - e titolare del sito internet [www.benheck.com](http://www.benheck.com), Mr. Heckendorn continua senza sosta la sua corsa verso il successo di massa e c'è da scommettere che in futuro sentiremo parlare ancora molto di lui...

» DATECI DUE MINUTI E VI DAREMO IL MONDO DEL RETRO

# RETRO RADAR



PRESS 1P START

PRESS 2P START



Wait for me warriors...  
I live for your challenge.



Some modicum of Peace may fina  
restored to our trouble Planet

# HAPPY END

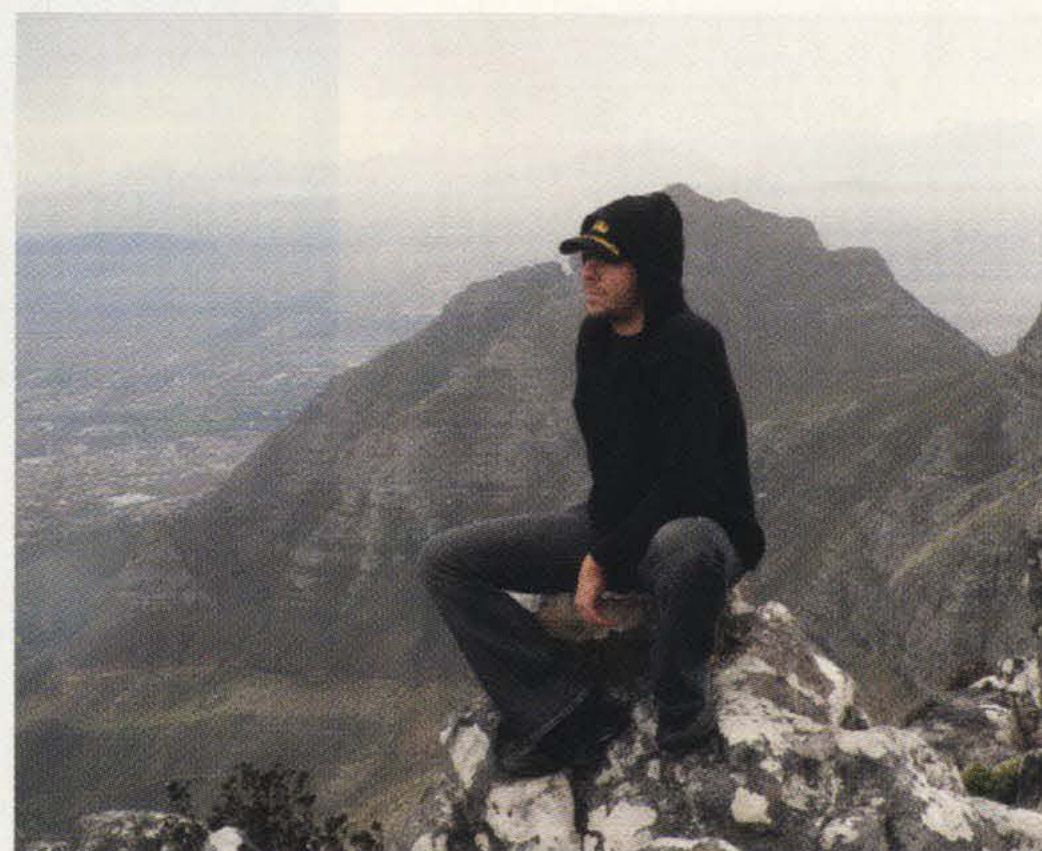
SCOPRITE TUTTI I FINALI DEI CLASSICI ARCADE GRAZIE A MAMEND!

**IN BREVE** NOME MAMEND - AUTORE VASCO SERAFINI - DEBUTTO 2001 - LINK [www.vazcomics.org/mamend/index.htm](http://www.vazcomics.org/mamend/index.htm)

**L**a vita di un Arcade Gamer, si sa, è piena di emozioni indimenticabili: sfide all'ultimo gettone e sudatissime vittorie, ma anche tanti rimpianti. Ad ognuno di noi è capitato più volte di non riuscire a portare a termine un determinato gioco a causa di un Boss troppo caparbio, di una tasca mai abbastanza capiente o magari dell'inattesa sostituzione del cabinato su cui esso girava... Se fino a qualche anno fa, l'unico modo di recuperare i famigerati "finali perduti" consisteva nel rintracciare quel dato titolo e dedicarsi a

micidiali sessioni di Retrogaming nel tentativo di sviscerarlo appieno, da un po' di tempo a questa parte esiste tuttavia una soluzione ben più comoda che, con l'ausilio di un paio di clic sul Web, si rivela in grado di porre adeguato rimedio a qualsiasi rammarico di sorta. Come avrete intuito, il prodigio in questione si chiama Mamend e consiste di un clamoroso Database Online in cui sono accuratamente archiviati e documentati con supporto di numerose immagini oltre 1700 finali relativi ad altrettanti titoli da Sala. Ideato dal prode Vasco "Vaz" Serafini il sito in questione debuttò in Rete il 1° dicembre del 2001 grazie al supporto del noto portale emuita.it e al rispettivo ausilio tecnico di Luca "MADrigal" Antignano, salvo poi trasformarsi presto in una realtà autonoma in continua espansione. Aggiornato costantemente dal suo creatore e dal determinante contributo di collaboratori come Andrea

» Stefano "Stencio" Antignano è l'attuale Webmaster del sito.



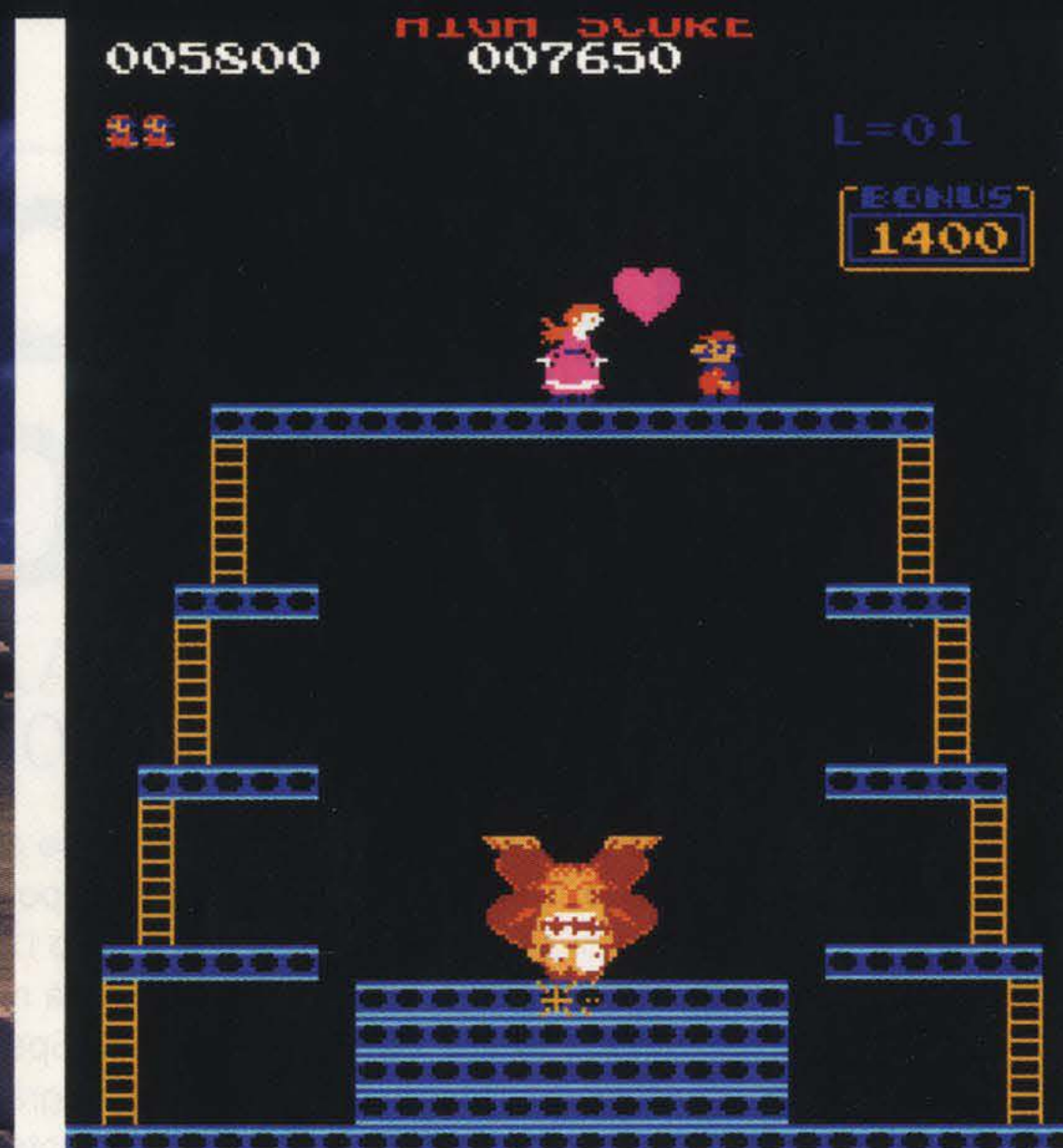
» Andrea "Quaglia" Quagliarini: uno dei collaboratori storici di Mamend.

Quagliarini e l'attuale Webmaster Stefano Gandolfi, Mamend è diventato nel tempo il più autorevole punto di riferimento italiano in materia, nonché un centro nevralgico che, vantando oggi ben 600.000 visitatori, un Forum alquanto nutrito, l'interessante spazio Retro-Recensioni ed una nuova sezione Video, dovrebbe senz'altro rappresentare una tappa obbligata per ogni Retro Gamer che ami navigare in Web...



» Wizard è un'altro degli utenti storici del portale.





# INGS



## GAMEND: IL CUGINO CASALINGO

Il successo riscosso dall'iniziativa Mamend ha chiaramente dilatato gli orizzonti dei progetti riservati da "Vaz" & Soci alla loro passione per i videogame di un tempo e relativi finali. Nel maggio del 2004, sulla Rete ha di conseguenza fatto capolino il suo sito gemello, denominato per l'appunto Gamend. Scopo di questa nuova iniziativa è quello di archiviare stavolta gli Endings attinenti ai titoli che hanno fatto la storia degli Home System: una soluzione ovvia che non ha ovviamente mancato di affascinare numerosi utenti. Organizzato più o meno alla maniera del suo precursore con un occhio di riguardo al culto del C64, il sito offre un catalogo di epiloghi ancor più vasto di quello in forza a Mamend (circa 2700) e presenta altrettante sezioni parallele come quella inerente alle Vecchie News o a quei giochi che... non hanno un finale vero e proprio.

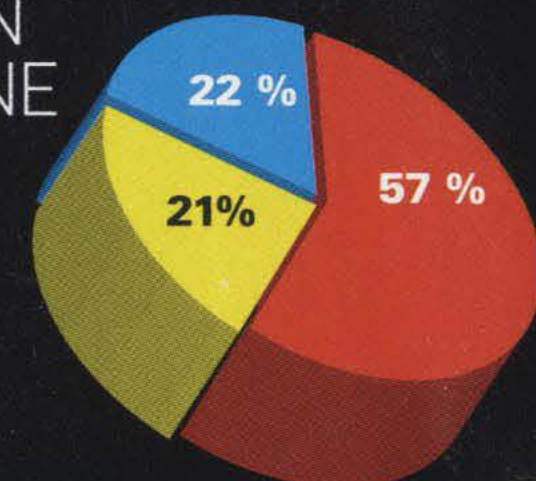
**LINK:** [www.vazcomics.org/mamend/gamend/](http://www.vazcomics.org/mamend/gamend/)



## NOME IN CODICE: VAZ

Appassionato di Shoot'em Up Coreani e storico aficionado del C64, Vasco "Vaz" Serafini iniziò a "collezionare" finali di Videogames nel lontano 1992, immortalando le sequenze dei titoli che portava a termine su VHS, onde poi mostrarle orgogliosamente ai suoi cari. L'evento che scatenò in ogni caso la sua fantasia in merito si verificò tuttavia solo nel 2000, quando si imbatté in un portale Web chiamato The End of the Line, il quale fungeva per l'appunto da archivio per gli epiloghi di numerosi classici della scena Retro. Affascinato dall'idea, il giovane pescarese pensò conseguentemente di riproporla in chiave italiana: armatosi dunque di MAME e rispettivi Cheats iniziò a mettere insieme il materiale fotografico con cui avrebbe cominciato a riempire il suo Mamend. Nel corso degli anni successivi, diversi utenti del sito iniziarono a partecipare all'impresa e quando i suoi impegni di Fumettista-Web si moltiplicarono egli fu ben lieto di cedere la guida del progetto al fidato Stefano "Stencio" Antignano. Pur concentrandosi maggiormente sulla sua carriera artistica, Vaz partecipa comunque tuttora in modo solerte sia alla gestione di Mamend che a quella del suo erede Gamend.

“QUALE SISTEMA NEXT-GEN VANTA LA MIGLIORE SEZIONE DOWNLOAD DEDICATA AL RETROGAMING?”



X360 / LIVE ARCADE **57 %**  
 Wii / VIRTUAL CONSOLE **22 %**  
 PS3 / PLAYSTATION STORE **21 %**

# TUTTI IN CORO: ICE CREAM! ICE CREAM!

SPEEDBALL 2 SI APPRESTA A TORNARE IN CAMPO IN UNA VERSIONE DAVVERO SPECIALE!

**A**lla fine il miracolo è avvenuto. Dopo anni ed anni di sofferenze, l'ormai famigerato remake del capolavoro dei Bitmap Brothers è finalmente una realtà. Il merito di questa titanica impresa è tutto da attribuirsi ad una splendida azione combinata ad opera della Frogster Interactive, del Team Kylotonn e degli stessi autori del gioco originale. Diretto da Yann Tambellini (Team Kylotonn) dietro la supervisione del mitico Mike Montgomery, quest'ultimo riproporrà con perizia il Concept proprio della storica versione Amiga, rielaborando il

look grazie ad un nuovo, luccicante impianto poligonale ed il Gameplay attraverso l'allestimento di una clamorosa modalità Multiplayer.

Il nuovo Speedball 2 baserà gran parte del suo potenziale sul supporto del gioco in Rete, riservandosi di impreziosire l'intera esperienza tramite l'organizzazione di clamorosi tornei Worldwide e la presenza di un ricchissimo Online Shop destinato ad arricchire l'imponente



» Una fascinosa locandina promozionale del nuovo Speedball 2...

Editor di atleti a disposizione degli utenti. Divisi in tre classi - uomini, donne e droidi - i "combattenti" potranno essere personalizzati

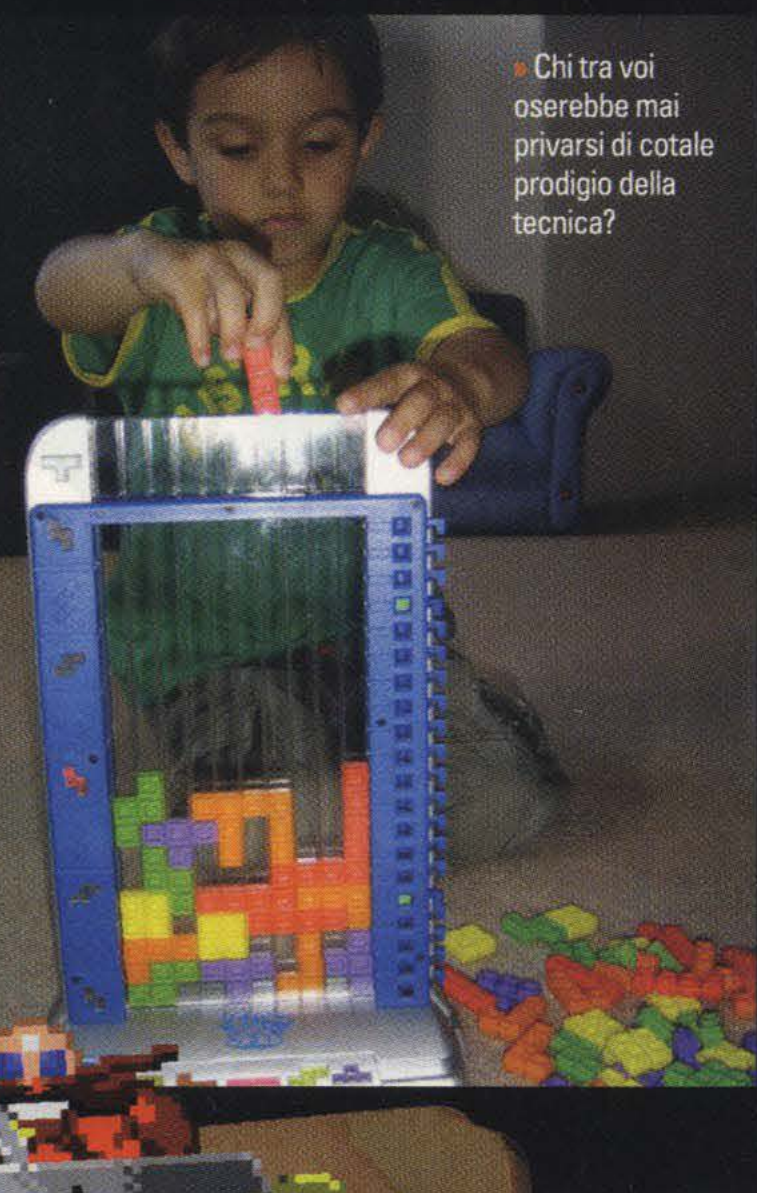
in ogni possibile aspetto e ovviamente potenziati tramite innesti. Atteso su tutti i principali Home System attualmente in scena, il prodigio dovrebbe avvenire nel corso della prima metà del 2008: ci resta quindi giusto il tempo di lucidare la nostra armatura...

LINK [www.speedball2.com/](http://www.speedball2.com/)

## WEIRD TOYS

INIZIA L'ERA DEL TETRIS DA TAVOLO

Doveva pur succedere prima o poi. Cosa? Che qualche bislacca azienda decidesse di realizzare una versione in plastica e gomma dell'epico Puzzle Game di Alexey Pajitnov, ovviamente... Il merito dell'impresa in questione è tutto della Firebox Company, azienda specializzata in giocattoli prototecnologici, che ha battezzato la sua creazione con l'evocativo nome di Tetris Tower 3D. Secondo i commenti rilasciati dai primi acquirenti sul noto portale Kotaku.com, il gingillo si rivela senz'altro efficace ad intrattenere marmocchi come quello ritratto nell'immagine accanto, ma oltremodo dannoso per i suoi genitori che, per acquistarlo, hanno dovuto infatti sborsare ben 50 dollari: un prezzo tutto sommato "onesto" per un prodigio del genere, non trovate?



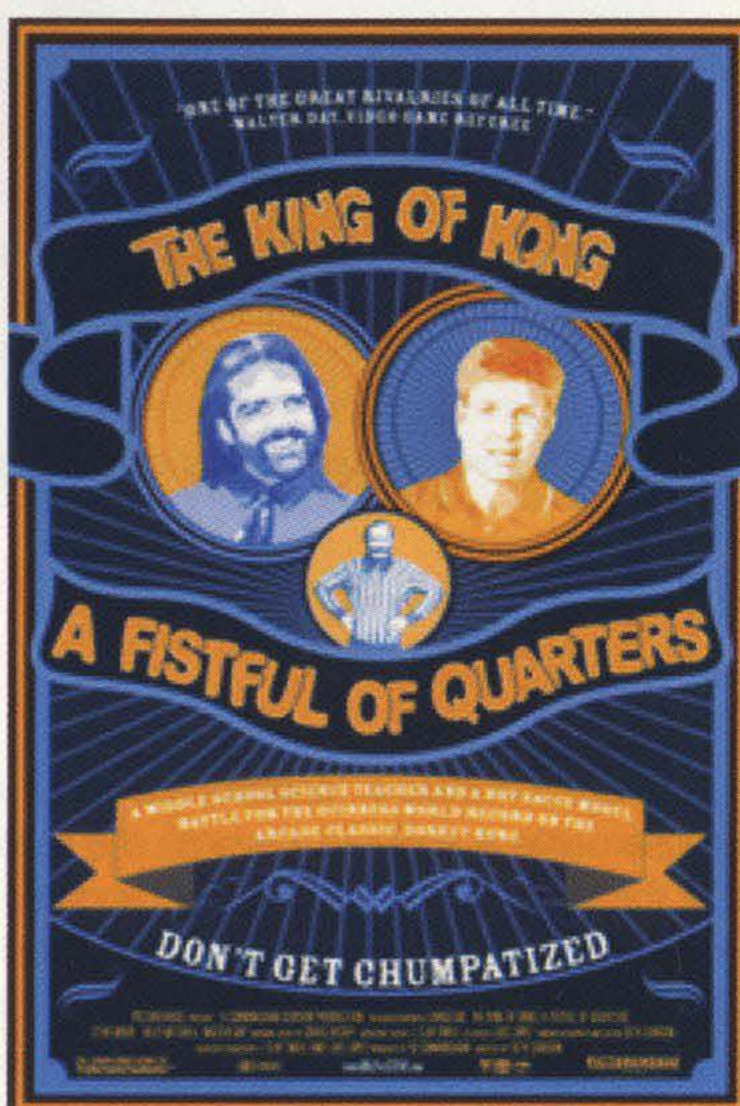
» Chi tra voi oserebbe mai privarsi di cotale prodigio della tecnica?

# THE KING OF KONG

L'INSOLITA PROPOSTA CINEMATOGRAFICA DELLA PICTUREHOUSE

**P**resentato nel corso dell'ultima edizione dello Slamdance Festival e definito da numerosi esperti come "uno dei documentari videoludici più brillanti mai realizzati", The King Of Kong: A Fistful Of Quarters è il curioso modo architettato dal regista Seth Gordon per celebrare il mito di Donkey Kong di Nintendo. Nel corso del film, due assatanati Retrogamer si dedicano infatti a sfrenate sessioni di gioco con il preciso scopo di cronometrare la durata di un'impresa del genere e decretare così l'acquisizione del relativo Record Assoluto. Un incipit tanto esile quanto geniale, che trova nei suoi due bizzarri protagonisti gran parte del suo esilarante potenziale. Uscito lo scorso 17 Agosto nelle sale cinematografiche statunitensi, The King Of Kong starebbe già riscuotendo il successo necessario a meritarsi un'opportuna localizzazione europea. È dunque probabile che entro la prima metà del prossimo anno riusciremo a vederlo.

LINK [www.billyvssteve.com/](http://www.billyvssteve.com/)



» La locandina di The King Of Kong in tutto il suo fascino psichedelico...



### DR. ROBOTNIK

Senza un buon cattivo, non ha molto senso essere un eroe. Lo sa bene il buon Sonic il quale, in una recente intervista rilasciata a Lucignolo ha rivelato che, dopo l'abbandono di Yuji Naka, il Dr. Robotnik rappresenta la sua unica ragione di vita...

**Prima apparizione:**  
Sonic The Hedgehog (1991 Sega - Megadrive)

**Caratteristiche distintive:**  
Baffi indisponenti

**Arma preferita:**  
Una qualsiasi delle sue invenzioni

**Azione più probabile:**  
Andarsene in giro con la sua astro-palla a terrorizzare mammole e furetti

**Azione meno probabile:**  
Mettersi a dieta

**Curiosità:**  
Sebbene il Dr. Robotnik disponga di un quoziente intellettivo pari a 300, in tutti questi anni non è ancora riuscito ad escogitare un modo per stecchire il maledetto Porcospino Blu...

LA RIVISTA CON TUTTO  
QUELLO CHE C'È DA SAPERE  
SUL MONDO DEI POKÉMON

Tantissime Pokénovità dal Giappone tutte per voi!

# POKÉMON Mania

Numero 81 € 3,90

Imperdibile!

## Perla e Diamante

Continua la GUIDA  
ai giochi del momento per DS!

## Pokémon Ranger

Le missioni della Rangernet:  
i trucchi per catturare  
Deoxys, Celebi e Mew!

- Rendi imbattibile il tuo mazzo con il Dr. C!
- Disegna con Mega i Pokémon di 4ª Generazione!
- Tutte le ultime imperdibili news sul Pokémondo!

Settembre 2007 :: Mensile :: N. 81 € 3,90  
7 008 1 > play  
9 771827 155006

TUTTI I MESI IN EDICOLA A SOLI € 3,90

media company  
play





RETROSPETTIVA

# AMIGA 500

POCHE PAROLE AZIONANO LE GHIANDOLE DELLA NOSTALGIA COME "AMIGA" E "500". SENTIRLE SIGNIFICA ESSERE TRASPORTATI INDIETRO IN UN TEMPO IN CUI LE IMMAGINI BIDIMENSIONALI AVEVANO ANCORA LA CAPACITÀ DI STRABILIARE E GLI SVILUPPATORI EUROPEI PRODUCEVANO ANCORA I MIGLIORI GIOCHI DEL MONDO. MA COM'È NATO L'AMATISSIMO COMPUTER AMIGA 500? ORA VI RIVELIAMO TUTTO...

**P**er un computer domestico così associato alla storia e alla sorte di Commodore, forse sorprende un po' che la genesi dell'Amiga possa esser fatta risalire fino al più grande rivale della compagnia: Atari. Jay Miner, un talentuoso progettista di circuiti integrati, è entrato in Atari durante il periodo di boom di fine anni '70 ideando poi l'hardware di visualizzazione dell'Atari 2600. Già da solo questo risultato avrebbe garantito a Miner un posto sicuro nei libri di storia,

ma era ciò che progettava di fare in seguito che gli avrebbe regalato la vera gloria. Mentre era in Atari, Miner aveva immaginato un nuovo tipo di giochi che avrebbero fatto uso del potente processore Motorola 68000. Atari però, che allora era sotto il controllo di Warner Communications, era poco interessata al 68000: era molto più interessata a continuare a sfruttare i più economici processori 6502 che si trovavano nelle sue macchine a 8-bit.

Disilluso dal modo in cui la compagnia aveva gestito l'organizzazione dopo l'abbandono di Bushnell, Miner ha lasciato la compagnia nel 1980 e, per un breve periodo, ha lavorato nell'industria medica come progettista di pacemaker. Due anni dopo tuttavia Miner ha ricevuto una telefonata che lo avrebbe catapultato di nuovo nell'industria del videogioco facendogliene cambiare per sempre la storia. Dall'altra parte del telefono c'era Larry Kaplan, un altro ex impiegato Atari che aveva lasciato per formare Activision. Kaplan era ansioso di far partire una nuova compagnia di videogiochi ed era in cerca di fondi. Miner a quel punto gli ha suggerito di rivolgersi a una manciata di dentisti suoi amici desiderosi di investire in nuovi progetti, e in men che non si dica si è ritrovato a lavorare in una nuova compagnia chiamata Hi-Toro, con Kaplan e un gruppo di dotatissimi ex ingegneri Atari.

Perché il denaro non smettesse di affluire, Hi-Toro era divisa in due reparti. Il primo lavorava sulle periferiche per console come 2600 e Colecovision, mentre il secondo comparto, molto più riservato, sperimentava il processore 68000 per creare una console imbattibile a 16-bit. Il nome in codice del computer era Lorraine (come la moglie del direttore generale di Hi-Toro) ed era progettato per essere un sistema di sviluppo il più possibile aperto, in modo tale che chiunque avrebbe potuto creare un gioco se avesse voluto: una strategia che aveva fatto meraviglie per l'enorme successo del C64, quindi era sensato per Hi-Toro seguirne l'esempio. A quel punto si è deciso anche che, per sopportare la pressione del processore e garantire una grafica simile a quella delle sale giochi, Lorraine avrebbe usato dei chip creati appositamente e non dei componenti precostituiti.

Il 1983 è stato una specie di punto di svolta per Hi-Toro e Lorraine. Mentre il resto dell'industria occidentale del videogioco indietreggiava con orrore di fronte al disastroso crollo del settore, Hi-Toro ripensava astutamente la propria organizzazione per sopravvivere all'aspro clima dei consumi. In quell'anno il comparto delle periferiche, reso ridondante a causa del fallimento del mercato delle console, è stato soppresso, mentre Lorraine è stato riprogettato per essere tanto un computer quanto una console per i giochi. Sono stati installati come

## Amiga 2600

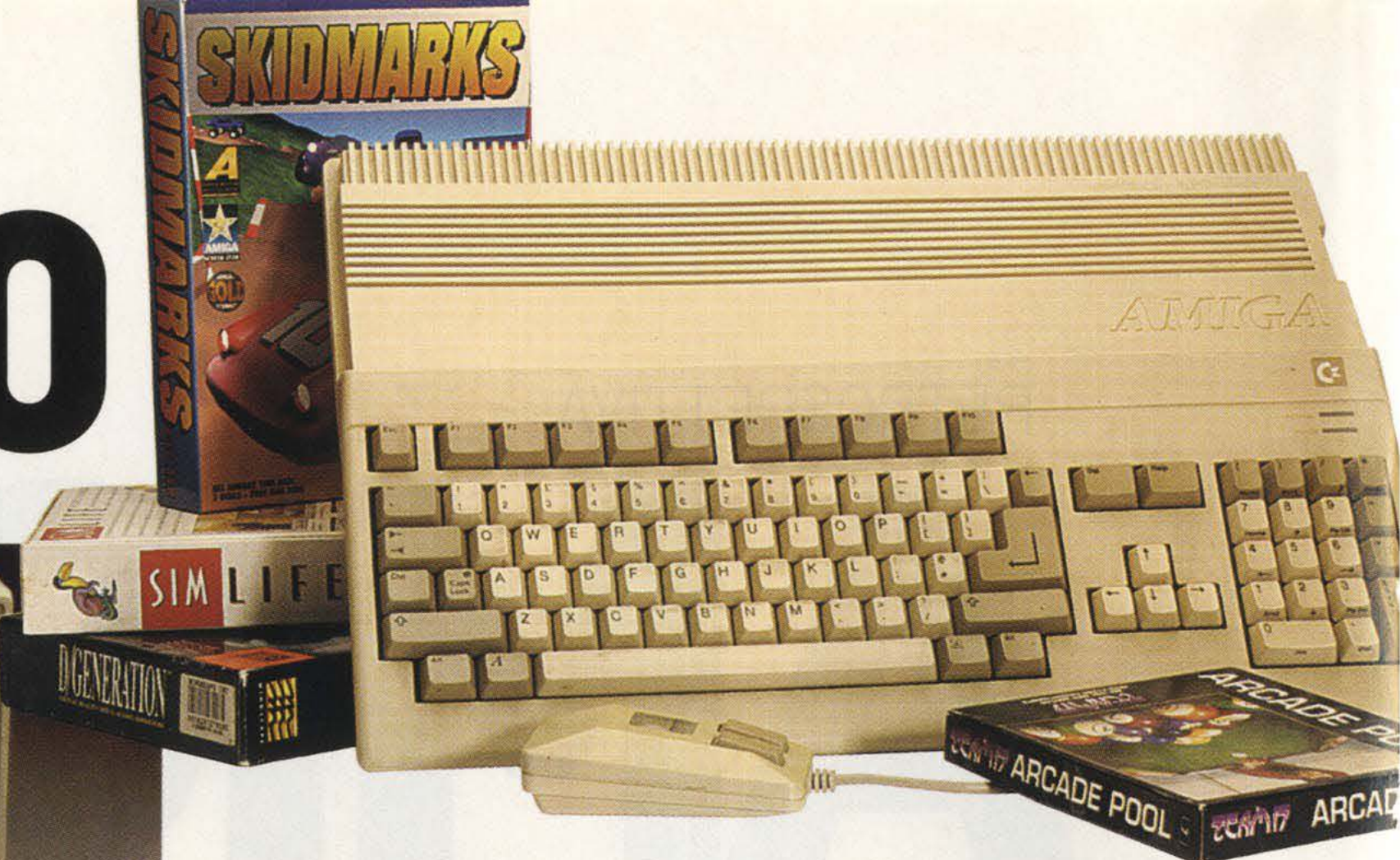
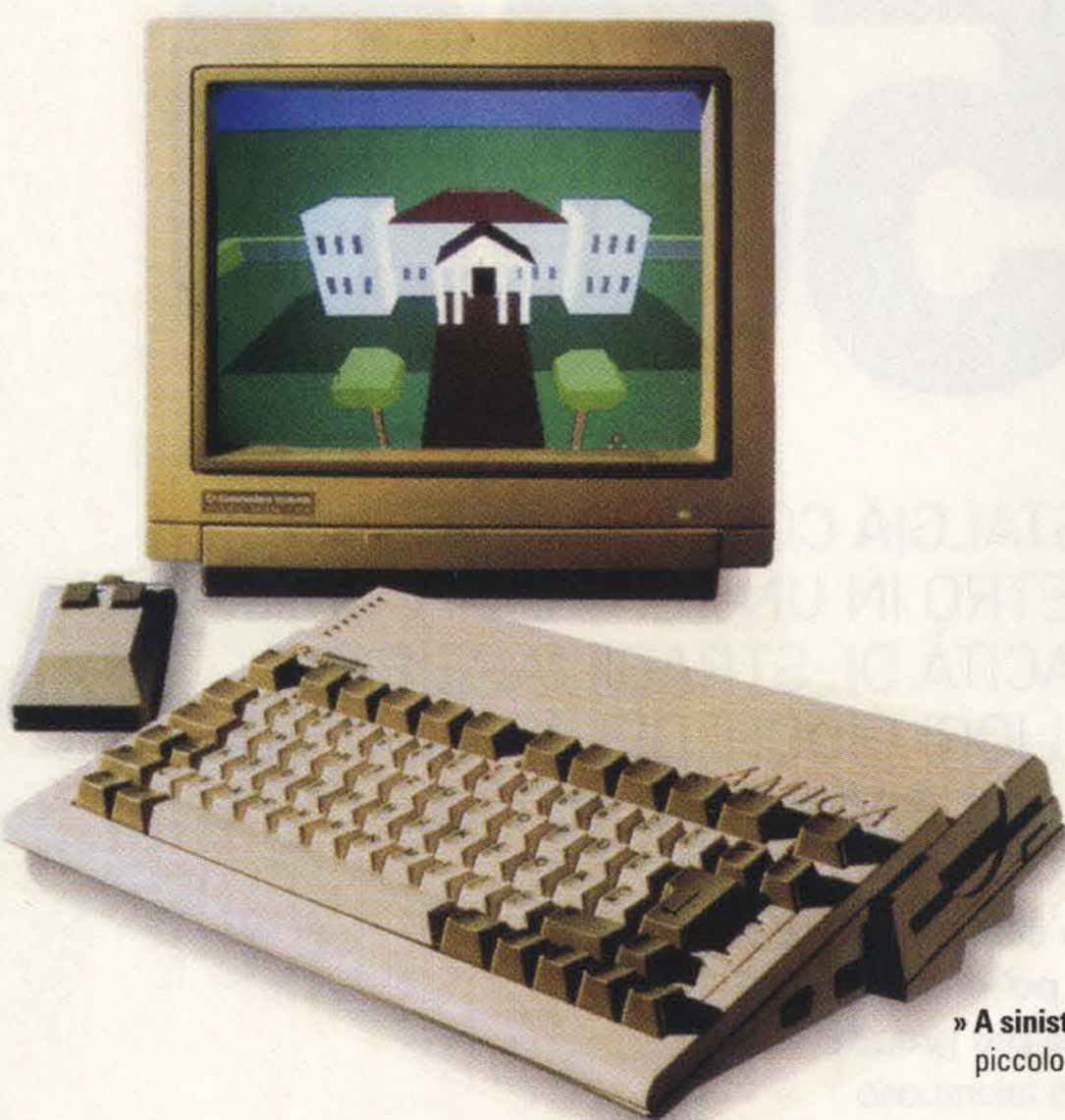
Anche se alcuni sapranno che Amiga (conosciuta anche col nome di Hi-Toro) ha iniziato sviluppando per l'Atari 2600, in pochi in realtà ne hanno giocato i titoli soprattutto perché questi venivano sviluppati per un controller sconosciuto e uscivano in quantità limitate. Il Joyboard dell'Amiga era un controller dell'Atari 2600 su cui il giocatore doveva stare in piedi per dare comandi ai giochi spostandosi da una parte all'altra. Per il Joyboard sono stati realizzati tre giochi: Mogul Mania, un gioco di sci; l'incompleto gioco di surf intitolato Surf's Up e un clone di Simon Says chiamato Off You Rocker. Tecnicamente finito nel 1983, Off You Rocker non è mai uscito ufficialmente perché Amiga non poteva permettersi di pagare per fare etichettare le cartucce. La compagnia di etichettatura si è tenuta stretta le cartucce e alla fine le ha vendute alla Pleasant Valley Video, anni dopo, che poi le ha vendute agli utenti del 2600 con etichette artigianali.



"IL COMPUTER SAREBBE STATO PIÙ COSTOSO DA PRODURRE RISPETTO AI SUOI RIVALI PIÙ PROSSIMI"

RETROSPETTIVA

# AMIGA 500



» A sinistra: L'Amiga 600 era fondamentalmente un Amiga 500+ in un case più piccolo. Sopra: Il primo Amiga 1000 con tanto di comodo vano per la tastiera.

standard una tastiera, un mouse e delle opzioni per l'espansione, mentre allo stesso tempo è stato assunto nuovo personale per lavorare su un sistema operativo completo chiamato Intuition. È più o meno in questo periodo inoltre che il nome di Hi-Toro è stato sostituito con quello di Amiga. Il nome Toro era già utilizzato da un'azienda giapponese che si occupava di tecnologie per il giardinaggio, quindi si era pensato che fosse necessario un nuovo

una finestra di Intuition funzionava sullo sfondo al 100% di velocità. La stupefacente demo grafica è stata sufficiente a convincere una compagnia che valesse la pena investire in Lorraine, e abbastanza ironicamente quella compagnia era quella che in precedenza aveva dato lavoro a Jay Miner: Atari. Interessata più ai chip su misura che al computer vero e proprio, Atari si è offerta di comprare un milione di azioni Amiga per 3 dollari l'una, prestando inoltre all'azienda una somma di \$500.000 per tenerla a galla finché non fossero state definite le pratiche burocratiche. L'accordo però ha presto iniziato a farsi aspro. Atari sapeva che Amiga non poteva permettersi di ripagare un debito di \$500.000 e quindi ha iniziato a rimandare le pratiche per rilevamento della compagnia riducendo al contempo la sua offerta a 98 centesimi per azione. Le cose si mettevano male per Amiga. Atari si stava preparando a comprare la compagnia a prezzo vantaggioso senza nemmeno un piano per portare a termine il computer che Miner sognava da quattro anni. Appena prima però che l'accordo con Atari fosse portato a compimento, Amiga è riuscita a trovare un'altra intraprendente compagnia di computer che aveva intenzione sia di pagare un giusto prezzo per Lorraine sia di aiutare a farlo diventare il computer che Miner e i suoi collaboratori avevano in mente da sempre. Quella compagnia era, ovviamente,

## LA MACCHINA NON AVEVA UN ASPETTO STRABILIANTE, MA ERA QUELLO CHE SI VEDEVA SULLO SCHERMO A LASCIARE CON LA BOCCA APERTA I VISITATORI DEL CES.

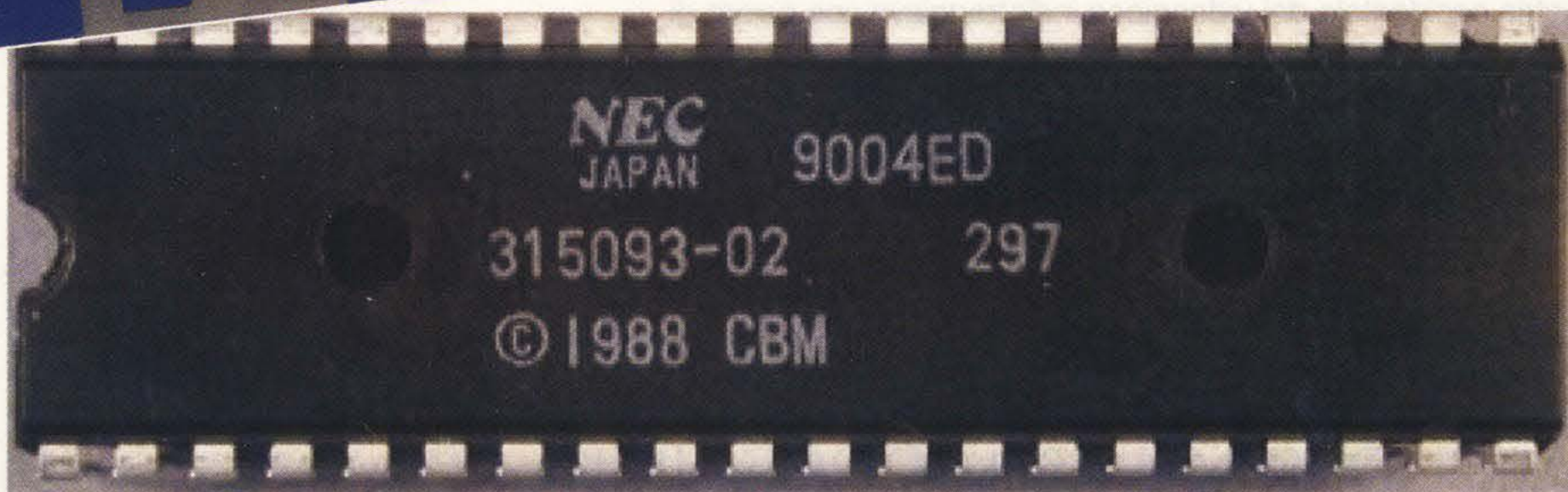
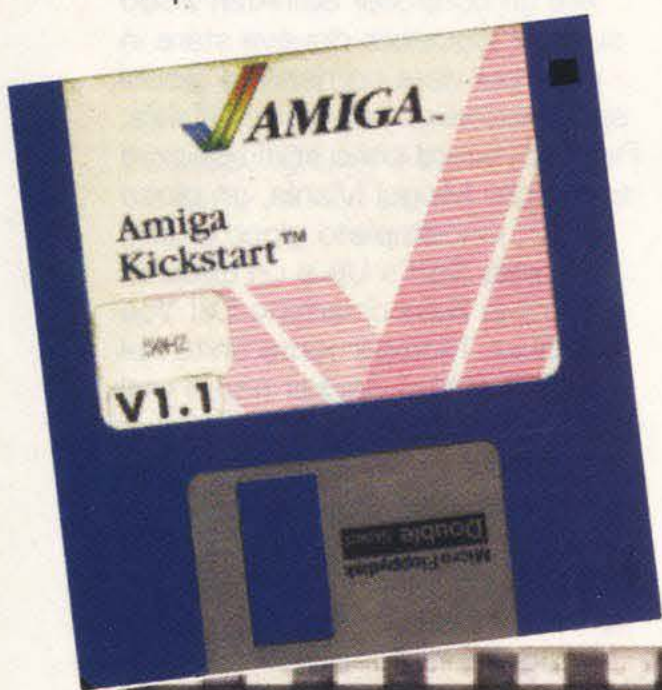
nome per evitare di far confusione. La parola Amiga, che in spagnolo significa "amica", era stata scelta per la sua natura non minacciosa. Alla fine, nel settembre del 1983, i tre chip principali di Lorraine (più tardi conosciuti coi nomi di Agnus, Denise e Paula) sono stati completati, ma erano troppo grandi per essere utilizzati all'interno di un computer domestico: ognuno di essi aveva le dimensioni di una grande scheda per computer. Nel 1984 Amiga era pronta a mostrare il proprio progetto top-secret e, il 4 gennaio Lorraine è stato svelato al Consumer Electronics Show di Chigago. La macchina in se stessa non aveva un aspetto strabiliante (dato che era ancora un prototipo fatto di molte schede a "tagliere" assemblate insieme) ma è stato ciò che si vedeva sullo schermo a lasciare con la bocca aperta i visitatori del CES. RJ Mical, uno dei programmatori di Intuition, aveva programmato l'ormai leggendaria demo di "Boing Ball". Boing Ball è stato fatto vedere al CES nel tentativo di mettere in mostra le capacità grafiche di Lorraine, e nessuno ne è rimasto deluso. La pallina quadrettata bianca e rossa, ora logo ufficiale di Amiga, rimbalzava per lo schermo alternando direzione e rotazioni, mentre

la Commodore, che è piombata nell'affare all'ultimo momento per comprare Amiga al prezzo di 4,24 dollari per azione, dandole inoltre un milione di dollari per permetterle di pagare il debito contratto con Atari. Una volta superata questa sgradevole situazione e rinvigorita da un investimento di 17 milioni di dollari da parte del suo nuovo proprietario, Amiga si è accinta a terminare il progetto Lorraine, ora conosciuto come Commodore Amiga. Il chipset particolare per la console è stato portato finalmente a termine e ridotto a una misura gestibile. Chiamati con nomi di persone diverse, in modo tale che la concorrenza non si rendesse conto di cosa si parlasse durante gli eventi pubblici, ognuno dei chip aveva dei compiti molto specifici.



» Una foto originale scattata per promuovere il "Bat Pack": un enorme successo.

» Sotto: Il primo Kickstart veniva distribuito in un floppy, ma al tempo dell'Amiga 500 era già un chip ROM sulla scheda madre del computer.



» Marble Madness è stato uno dei primi giochi da sala ad essere adattato sull'Amiga, praticamente in modo perfetto.

**BETTER GRAPHICS.  
BETTER SOUND.  
BETTER SOFTWARE.  
BETTER GET ONE.**

Never take note. One CD inserted into the new Amiga CDTV stores the equivalent of up to 700 floppy discs. That's 590 megabytes of memory or 250,000 A4 pages of text. CDTV also gives you access to over 1,000 Amiga titles and over 100 CDTV discs, covering everything from arcade quality games to education. And CDTV can be used as a regular audio CD player when connected to your stereo. The Amiga CDTV Computer Pack, complete with quiet keyboard, disc drive, mouse and infra red remote control costs yours for only \$499.99 including our free Public Domain Collection disc. The Amiga CDTV Player Pack costs even lower at only \$299.99. All of which proves one thing: When it comes to the ultimate in home entertainment, you won't find anything better than the Amiga CDTV.

From Commodore  
THE WORLD'S MOST INTERACTIVE HOME ENTERTAINMENT SYSTEM

» Una pubblicità della mal concepita CDTV.

Denise era il co-processore grafico, mentre Paula controllava i suoni e le porte esterne e Gary gestiva le operazioni miste. Agnus, al contempo, era il più importante dei chip. La sua funzione principale era quella di regolare l'accesso alla RAM sulla scheda, ma includeva anche due co-processori, conosciuti coi nomi di Copper e Blitter, che permettevano all'Amiga di ottenere quella grafica sbalorditiva per cui è diventata famosa. Copper era progettato per gestire contemporaneamente fino a otto sprite differenti in qualunque parte dello schermo, mentre Blitter si occupava di spostare le immagini bitmap in memoria in modo molto più veloce di quanto avrebbe fatto la CPU da sola. Per quanto riguarda il software, durante gli ultimi mesi di progettazione l'Amiga ha subito dei miglioramenti di primo piano. Intuition è stato rinominato Amiga DOS (più tardi abbreviato in Amiga OS) ed è stato separato in due entità. Kickstart si prendeva cura delle necessità basilari dell'Amiga, dandogli solo le informazioni necessarie per lanciare qualsiasi programma si inserisse



» Code Name Hell Squad è stato l'ultimo gioco commerciale uscito per l'A500.



» La CDTV, completa di periferiche per trasformarsi in un A500 perfettamente funzionante.

nel drive del floppy. Workbench al contempo era l'interfaccia grafica per l'utente. Era il Windows dei suoi tempi e il primo ad offrire un ambiente multitasking, con anni di anticipo rispetto al PC.

Il 23 luglio del 1985 è ufficialmente apparso l'Amiga 1000 al Lincoln Centre di New York. In tipico stile Commodore, per promuovere il computer erano state coinvolte le celebrità più in voga in quel momento come Andy Warhol e Debbie Harry. La coppia era stata arruolata per dimostrare le capacità grafiche dell'Amiga tramite il programma Graphic Craft, mentre Music Craft era stato messo in mostra con tanto di colonna sonora completamente sintetizzata scritta dagli autori del programma. La sontuosa cerimonia di lancio aveva funzionato, e quando nel settembre del 1985 l'Amiga 1000 è stato lanciato sul mercato ha avuto un successo immediato tra le persone che se lo potevano permettere. A un prezzo di \$1.295 però l'Amiga 1000 costava il doppio del suo concorrente più diretto, l'Atari ST, ed era ben al là del limite di spesa dell'utente occasionale. Neanche quelli a cui interessavano soltanto i videogiochi avevano voglia di pagare un conto così salato per un Amiga 1000, dato che a parte il favoloso Defender of the Crown e Mind Walker (pubblicato da Commodore) i migliori giochi per questa piattaforma erano tutti adattamenti di titoli già disponibili su Atari ST. Qualcosa doveva cambiare se Commodore voleva che l'Amiga dominasse il mercato dei computer domestici come aveva fatto il C64.

Nel 1987 Commodore ha risposto alle domande dei giocatori con il lancio dell'Amiga 500. Essenzialmente una versione ridotta della 1000, l'Amiga 500 conteneva una scheda madre, diverse porte di espansione e un drive per i floppy in una piccola tastiera. Era anche compatibile con i televisori domestici e aveva una versione aggiornata dell'Amiga DOS. La perdita del monitor e il design compatto indicava anche che l'A500 era molto più economico da produrre rispetto all'Amiga 1000, e quindi poteva essere venduto a un prezzo abbastanza basso per competere realisticamente con l'Atari ST. Defender of the Crown ha fatto il proprio debutto in Europa assieme all'Amiga 500, ottenendo lo stesso effetto tra i giocatori di quello ottenuto un anno prima negli Stati Uniti. Il 1987 è stato anche l'anno in cui molti sviluppatori europei hanno iniziato a pensare di cambiare l'obiettivo della loro produzione: dal C64 e dallo Spectrum all'Amiga. L'abbordabile A500 e l'architettura aperta del computer rendeva logico questo passaggio per le più piccole compagnie di sviluppo europee e per i programmatori indipendenti. I grandi sviluppatori britannici come Psygnosis, The Bitmap Brothers, Bullfrog e Sensible Software hanno iniziato tutti

**“VERSIONE RIDOTTA DEL 1000, L'AMIGA 500 CONTENEVA UNA SCHEDA MADRE, DIVERSE PORTE DI ESPANSIONE E UN DRIVE PER I FLOPPY IN UNA PICCOLA TASTIERA”**

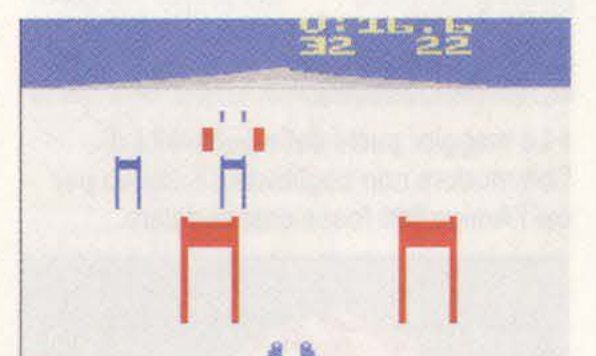
» Jay Miner (1932 – 1994), il padre dell'Amiga.



» La confezione Cartoon Classics dell'Amiga 500 conteneva l'eccellente Lemmings.

**Link**

Una delle cose più belle che riguardano il software dell'Amiga è che può essere acquistato gratuitamente su internet o comprato per meno di due euro a gioco nelle aste. Per ulteriori informazioni sulla vasta produzione di giochi per Amiga, Retrogamer consiglia di andare su [www.lemonamiga.com](http://www.lemonamiga.com) e su [hol.abime.net](http://hol.abime.net), entrambi eccellenti database per questi titoli. [www.aminet.net](http://www.aminet.net) invece sarà d'aiuto a chi cerca giochi shareware e utility, ma vale anche la pena visitarlo per la sua importanza storica dato che è un sito esistente sin dal 1992 e che una volta costituiva un archivio essenziale per gli utenti dell'Amiga che navigavano in rete. Infine, ai fan di Team 17 farà piacere andare su [www.dream17.co.uk](http://www.dream17.co.uk), l'unico sito da cui si può scaricare legalmente e gratuitamente il vecchio catalogo dei giochi per Amiga della compagnia.



# AMIGA 500

“COMMODORE AVEVA CREATO UNO DEI PRIMI DECODIFICATORI MULTIMEDIALI AL MONDO, MA SEMBRAVA CHE NESSUNO, TANTOMENO COMMODORE, FOSSE PRONTO PER UNA TECNOLOGIA COSÌ INNOVATIVA”

## Il ritorno dal mondo dei morti

Il 22 aprile 2007 Amiga Inc ha annunciato lo sviluppo della prima gamma di computer Amiga da 13 anni a questa parte. Usando la tecnologia Power PC, Amiga Inc, in associazione con ACK Software, progetta la produzione di due nuove macchine Amiga. Una sarà un computer compatto di bassa potenza e sarà venduto al prezzo di \$500, mentre l'altro sarà un computer per utenti professionali e costerà \$1.500. "ACK e Amiga hanno impiegato molti mesi lavorando sui design e collaborando con diversi produttori per creare dei prodotti eccellenti a prezzi competitivi. Nelle prossime settimane lavoreremo con i rivenditori Amiga per concretizzare i progetti di lancio e di supporto del prodotto", ha detto Bill McEwen per Amiga Inc. Per ulteriori informazioni visitate il sito [www.amiga.com](http://www.amiga.com)



» Il prototipo Lorraine così com'è apparso al Consumer Electronics Show del 1984.

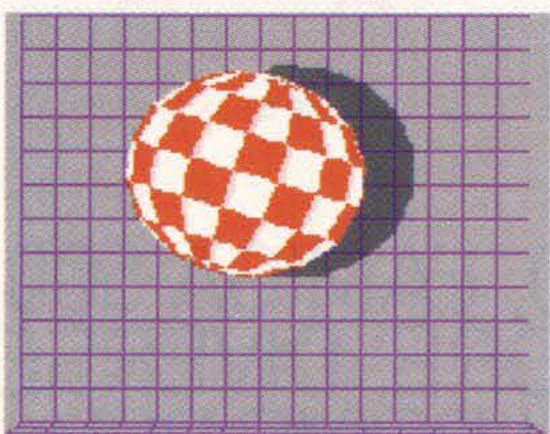
a lavorare sull'Amiga tra il 1987 e il 1988, e lentamente ma con decisione l'Amiga 500 ha iniziato ad accumulare un catalogo di giochi che presto l'ha resa una delle macchine più desiderabili disponibili sul mercato. Questo naturalmente è stato un evento fantastico per Commodore, e ancora di più per i giocatori europei, ma sfortunatamente questa situazione ha provocato più di un mal di testa ai fan americani dell'Amiga. Dato che la maggior parte dei giochi più belli veniva dall'Europa, i giocatori statunitensi soffrivano l'impatto dei problemi di incompatibilità tra PAL e NTSC, e dovevano ricorrere a degli interruptori particolari per i loro preziosi computer o addirittura comprare dei costosi monitor multiformato. La relazione vantaggiosa dell'Europa con l'Amiga non si limitava agli sviluppatori di software, dato che nel vecchio continente Commodore sembrava avere le idee più chiare su come promuovere questo computer rispetto alla propria controparte internazionale. Vedendo che l'Amiga 500, come in precedenza il C64, era destinato al successo come console per i giochi e non come computer per il business, Commodore ha iniziato a produrre confezioni che includevano, oltre al computer, diversi giochi a prezzo scontato. Per ogni successo però che si registrava in Europa, sembrava che Commodore International seguisse alla lettera un piano disastroso destinato a far annegare l'Amiga in fondo al mare. Una delle prime decisioni commerciali suicide è stata quella della famigerata CDTV. Togliendo la tastiera e il drive per i dischetti dall'Amiga 500, aggiungendovi un drive per CD-ROM, e confezionando il tutto in un elegante case simile a quello dei videoregistratori, Commodore aveva creato uno dei primi decodificatori multimediali al mondo, ma sembrava che nessuno, tantomeno Commodore, fosse pronto per una tecnologia così innovativa. Venduto al prezzo di € 1000, la



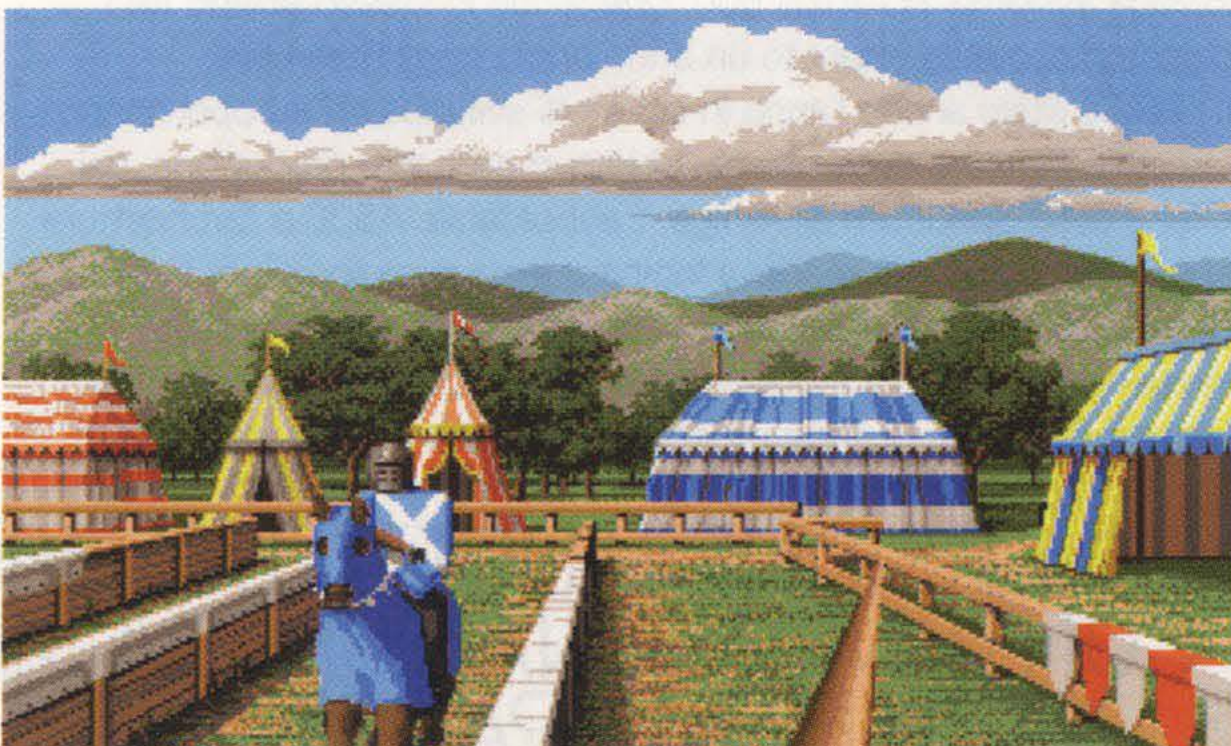
**COMMODORE INTRODUCES THE ONE STOP OFFICE. NEW AMIGA SYSTEM 500.**



» La maggior parte delle pubblicità di Commodore non coglievano il motivo per cui l'Amiga 500 fosse così popolare.



» La demo Boing Ball così com'è apparsa al Consumer Electronics Show.

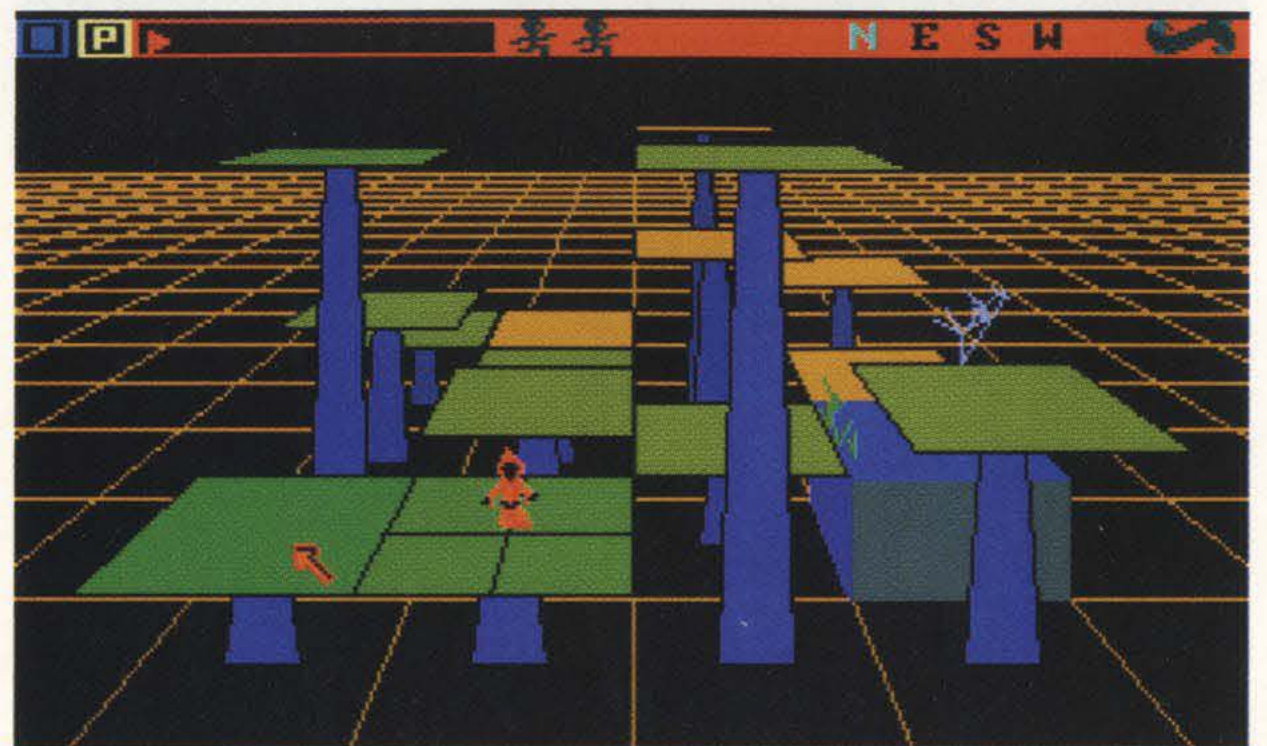


» Per molti dei primi utenti dell'Amiga lo splendido Defender of the Crown giustificava già da solo l'acquisto del computer.



» Shadow of the Beast era un gioco sviluppato in Europa che aveva una grafica molto migliore di qualsiasi gioco prodotto in America.

CDTV costava oltre € 400 di più rispetto al normale Amiga 500, era compatibile con molti meno giochi e i produttori di software sembravano avere poche idee su come trarre vantaggio dal CD-ROM. Non c'è bisogno di dire che la CDTV è stata un enorme flop, la cui produzione è stata soppressa un anno dopo. L'intero progetto non era stato altro che un'enorme perdita finanziaria, nonché una grossa fonte di imbarazzo per Commodore, ma non sarebbe stata l'ultima inutile sconsideratezza commessa dalla compagnia. Per il momento tuttavia il tradizionale Amiga 500 continuava ad andare di bene in meglio, e il 1991 si concretizzava come un anno d'oro per il computer. Nonostante la concorrenza del Super Nintendo e del Mega Drive e una leggera diminuzione nelle vendite dell'hardware, i possessori dell'Amiga quell'anno sono stati premiati con alcuni dei più bei giochi nella storia dell'Amiga. In Europa Commodore ha lanciato l'Amiga 500 Plus, che era praticamente identico all'esistente Amiga 500 ma usciva con una dotazione di 1MB di RAM. Di seguito è uscita un'intera ondata di giochi di qualità: Another World, Full Contact, SWIV, Cruise For A Corpse, Lemmings, Moonstone, Leander, Alien Breed, Jimmy White's Whirlwind Snooker, The Secret of Monkey Island, Mega LoMania, Exile... La lista dei titoli fantastici usciti per l'Amiga nel 1991 potrebbe non finire mai. Alcuni di questi giochi si sono ritrovati confezionati nel secondo pacchetto più fortunato che avesse riguardato l'Amiga:



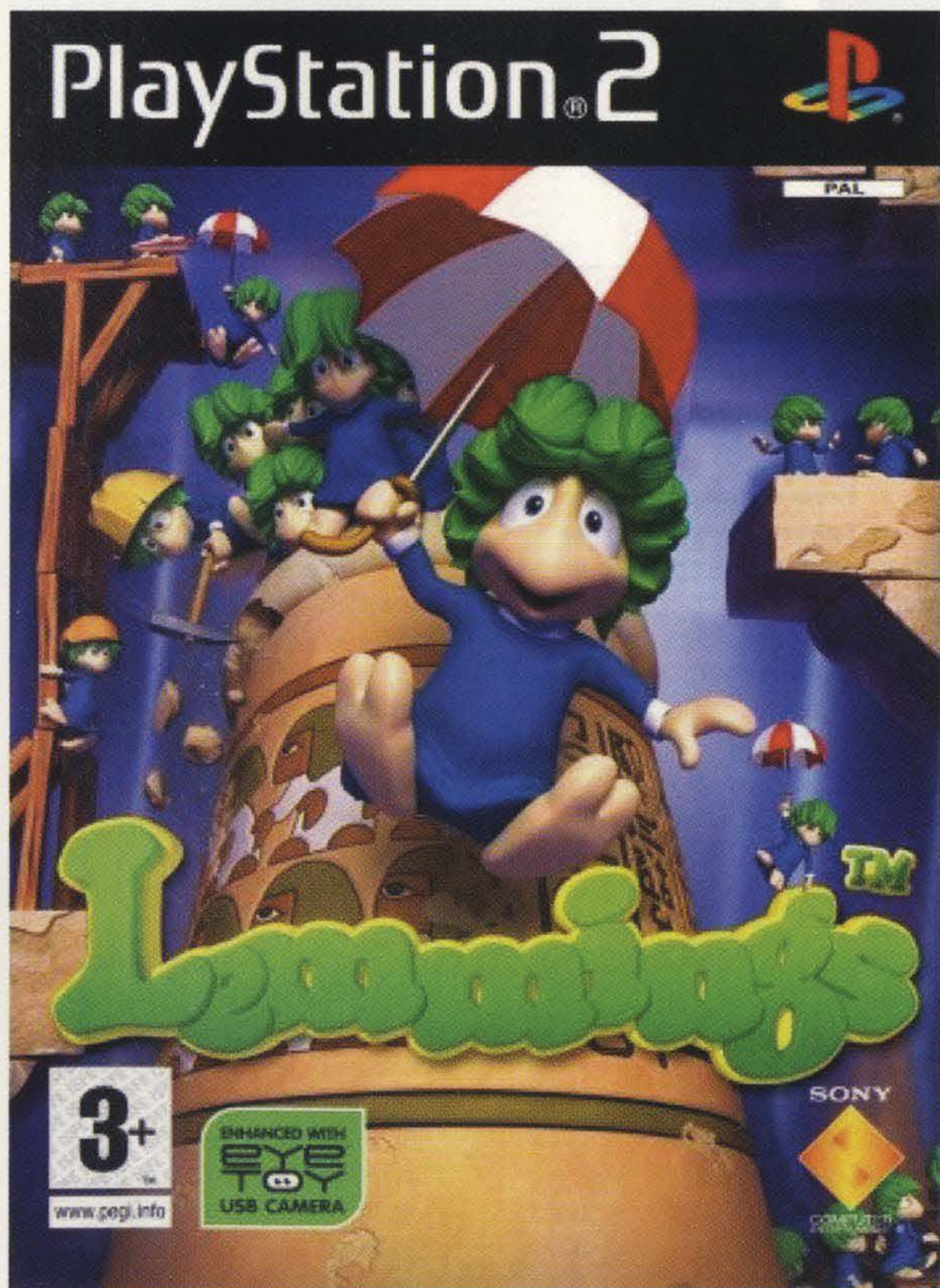
» Creato dal vecchio Bill Williams, Mind Walker viene ritenuto il primo gioco Amiga in assoluto (pubblicato da Commodore).



» Metal Warrior, uno dei più recenti giochi "artigianali" creati per A500.

Cartoon Classics costava € 250 e includeva Lemmings, The Simpsons, Captain Planet e Deluxe Paint 3. Molti di questi giochi e altri che sono seguiti nei mesi successivi utilizzavano il chipset ECS dell'Amiga 500 Plus, il che creava ulteriori problemi per gli utenti americani che non avevano mai ricevuto un aggiornamento ufficiale per i loro computer. Ansiosi di giocare i successi europei, erano obbligati ad aggiungere 512KB di RAM nei loro Amiga e addirittura dovevano affrontare la prospettiva di togliere il chip Agnus e montare il nuovo Fat Agnus per poter gestire il megabyte intero di RAM.

L'Amiga 500 Plus tuttavia è stato soppresso velocemente, dato il tentativo da parte di Commodore di competere nel mercato delle console con l'Amiga 600. Altra variazione dell'hardware del 500, l'A600 è stato lanciato nel 1992 ed era caratterizzato da un case più molto, presumibilmente per fare in modo che potesse occupare più comodamente lo spazio sotto un televisore piuttosto che monopolizzare una scrivania da computer. Alcuni modelli di A600 sono anche usciti con dei dischi rigidi interni, il che riduceva la necessità degli scambi disordinati tra un dischetto e l'altro. Ma l'A600 in definitiva è stato recepito dal pubblico come un passo troppo piccolo e fatto troppo tardi, ed è stato velocemente abbandonato nel momento in cui le vendite sono svanite nel nulla. Sebbene Commodore fallisse nei suoi tentativi di rinvigorire le vendite dell'hardware, quelle del software continuavano ad essere molto forti per gli sviluppatori dell'Amiga. Nonostante l'insorgere della minaccia della pirateria, gli sviluppatori riuscivano comunque

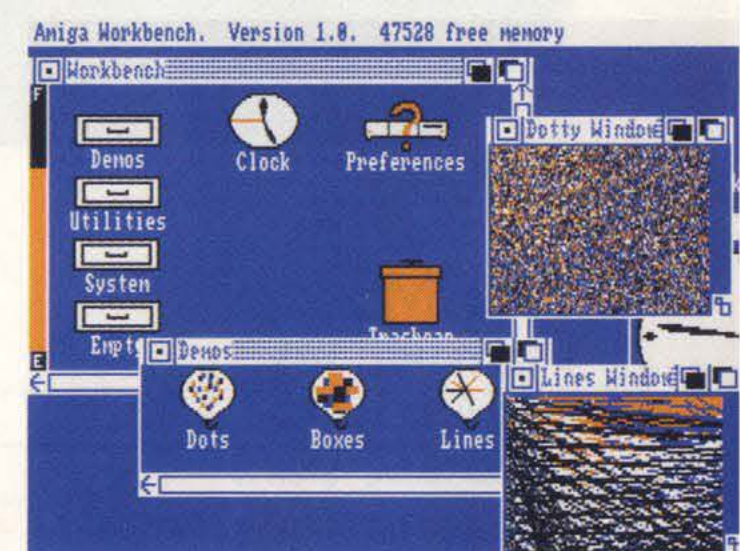


» L'impatto dell'Amiga continua ad essere sentito ancora oggi.



a prosperare. Team 17, per esempio, nel 1993 ha stabilito un record di nove uscite per questa piattaforma, condividendo per l'occasione il premio di Editore dell'Anno con Electronic Arts. In questo periodo fiorivano anche le compagnie di sviluppo indipendenti, le quali distribuivano enormi quantità di giochi molto prima dell'esistenza il termine "homebrew" ("produzione propria").

Negli anni successivi Commodore è inciampata un po' troppe volte e alla fine è implorsa nonostante l'eccezionalità dei suoi Amiga di seconda generazione: il 4000, il 1200 e il CD32, ma questo non ha impedito all'Amiga 500 di continuare ad avere uno straordinario successo. Anche senza una presenza ufficiale a livello di hardware, nel 1994 sono usciti oltre 150 giochi per questa piattaforma, altri 90 nel 1995 e ulteriori 86 tra il 1996 e il 2000. Tra queste uscite c'erano addirittura alcuni dei capolavori di tutti i tempi dell'Amiga come Worms, Theme Park e Beneath A Steel Sky. L'avventura punta e clicca intitolata Code Name Hell Squad ha rappresentato l'ultimo gioco commerciale compatibile con l'Amiga 500, anche se aveva bisogno di un lettore CD-ROM per funzionare. Il fatto che a 13 anni di distanza dal lancio dell'Amiga 500 e a sei dal fallimento di Commodore uscissero ancora giochi nuovi testimonia la dedizione degli utenti dell'Amiga e la passione dei suoi sviluppatori. Tra parentesi, molti di questi utenti sono ancora in giro, ancora usano i loro Amiga e addirittura producono nuovo software. Negli ultimi tre anni c'è stata l'uscita di una manciata di buoni titoli shareware come Metal Warrior e Tank Wars, mentre i miglioramenti nel campo dell'emulazione (notevoli soprattutto nell'unica soluzione legale di questo tipo, ovvero Amiga Forever) dovrebbero garantire l'uscita di ulteriori titoli shareware negli anni a venire. La stessa Amiga è ancora in attività: dopo essere passata da compagnia in compagnia negli ultimi 13 anni, Amiga Inc è ora principalmente una compagnia di software, anche se sta lavorando alla produzione di un nuovo hardware. Va fatto notare però che i nuovi Amiga saranno dei computer basati sulla tecnologia Power PC e che avranno poco in comune con l'idea originaria di Jay Miner, se non il promettente Amiga OS 4, e non saranno compatibili con i vecchi software Amiga. Nonostante tutte le sofferenze e le tribolazioni dell'hardware in se stesso, la più grande eredità che ci lascia l'Amiga è l'eccellente catalogo di giochi che aveva a disposizione e l'enorme numero di sviluppatori europei che si sono fatti le ossa con questa piattaforma e che ora creano alcuni dei giochi più sensazionali dei nostri giorni. Rockstar North, Team 17, Sony Liverpool, Lionhead, Bizarre Creations... molti di questi sviluppatori, e altri, potrebbero non esistere adesso se non fosse stato per la potenza e l'accessibilità offerte dall'Amiga 500 nel 1987.



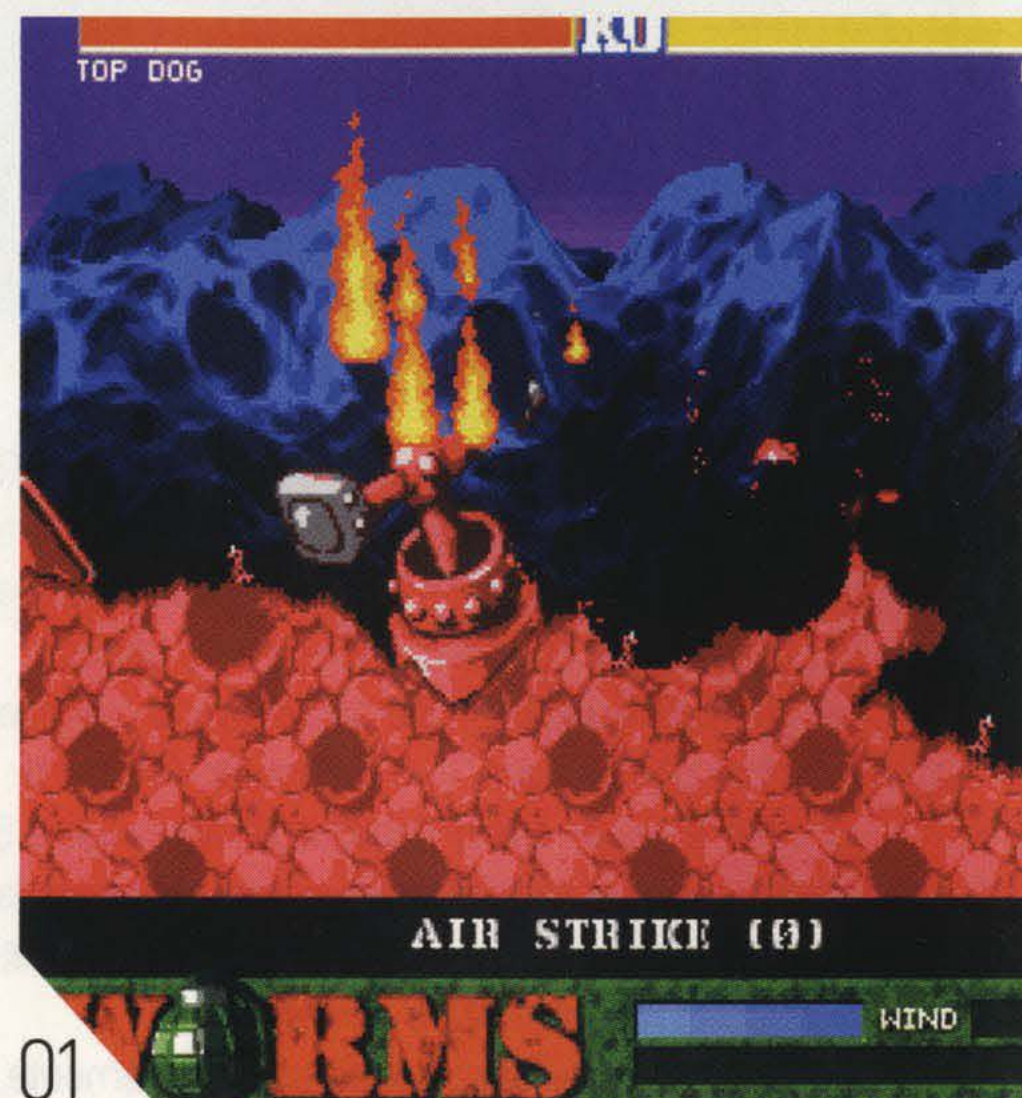
» Il primo sistema operativo Workbench sembra alquanto ridicolo adesso, ma nel 1985 era una meraviglia della tecnica.



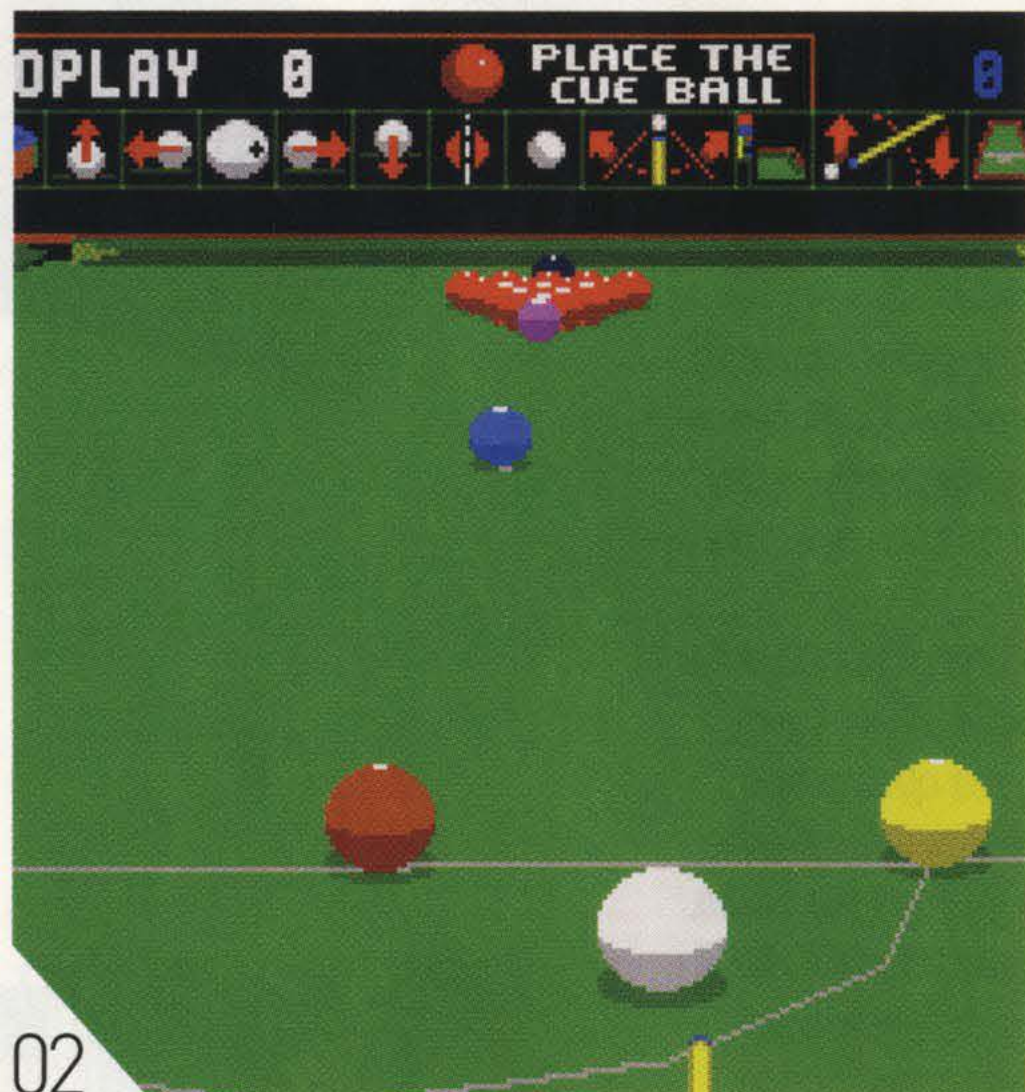
» Due edizioni limitate dell'A500 prodotte in Germania nel 1989 per festeggiare la vendita di un milione di unità.

# 10 GIOCHI PERFETTI

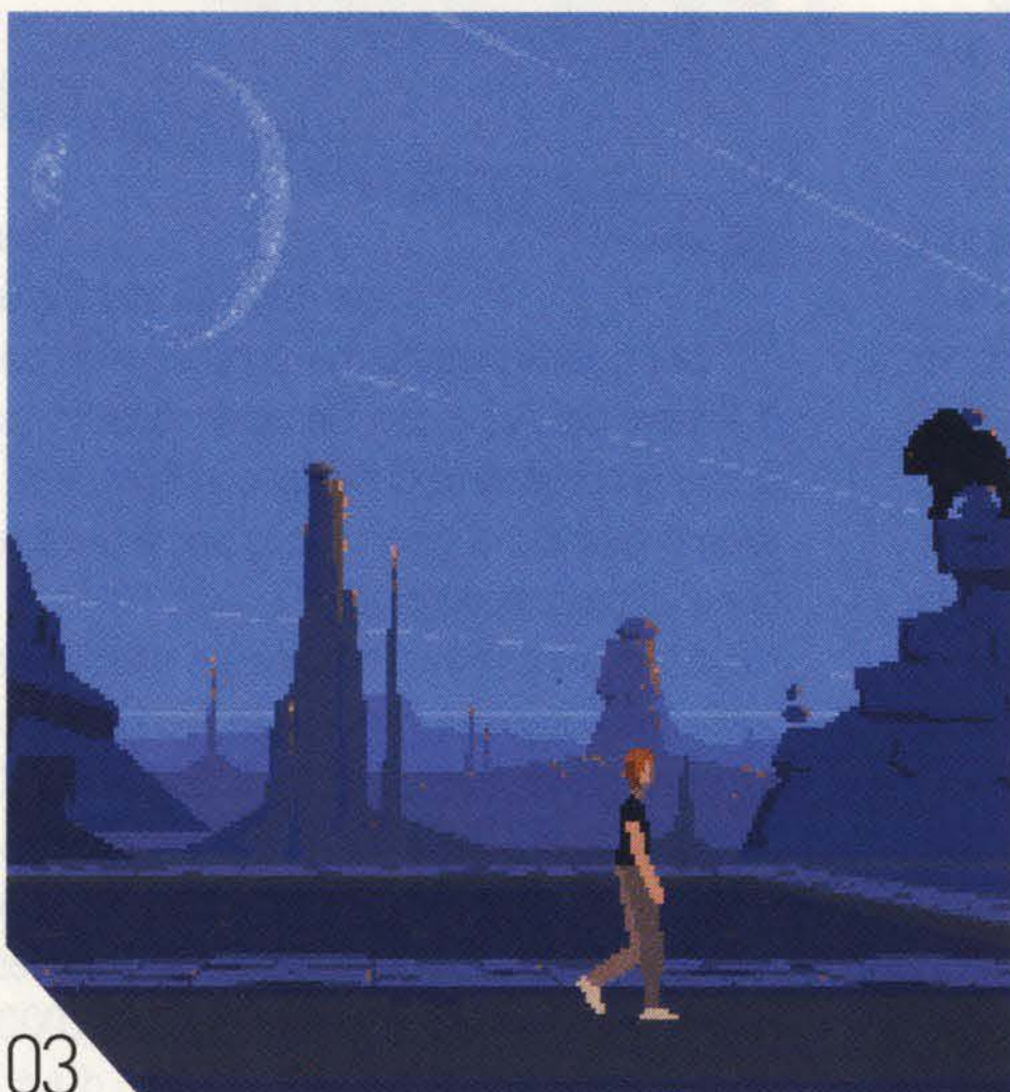
L'Amiga 500 di Commodore è stato un enorme successo, quindi non dovrebbe sorprendere nessuno l'enorme quantità di giochi fantastici a disposizione di questa piattaforma. In effetti è praticamente impossibile fare il nome di dieci giochi soltanto, perché per ogni titolo che abbiamo proposto ce n'erano altri tre altrettanto validi. Tuttavia ecco quelli su cui alla fine ci siamo messi d'accordo. Per dire la vostra andate sul nostro forum digitando [www.gamerepublic.it](http://www.gamerepublic.it)



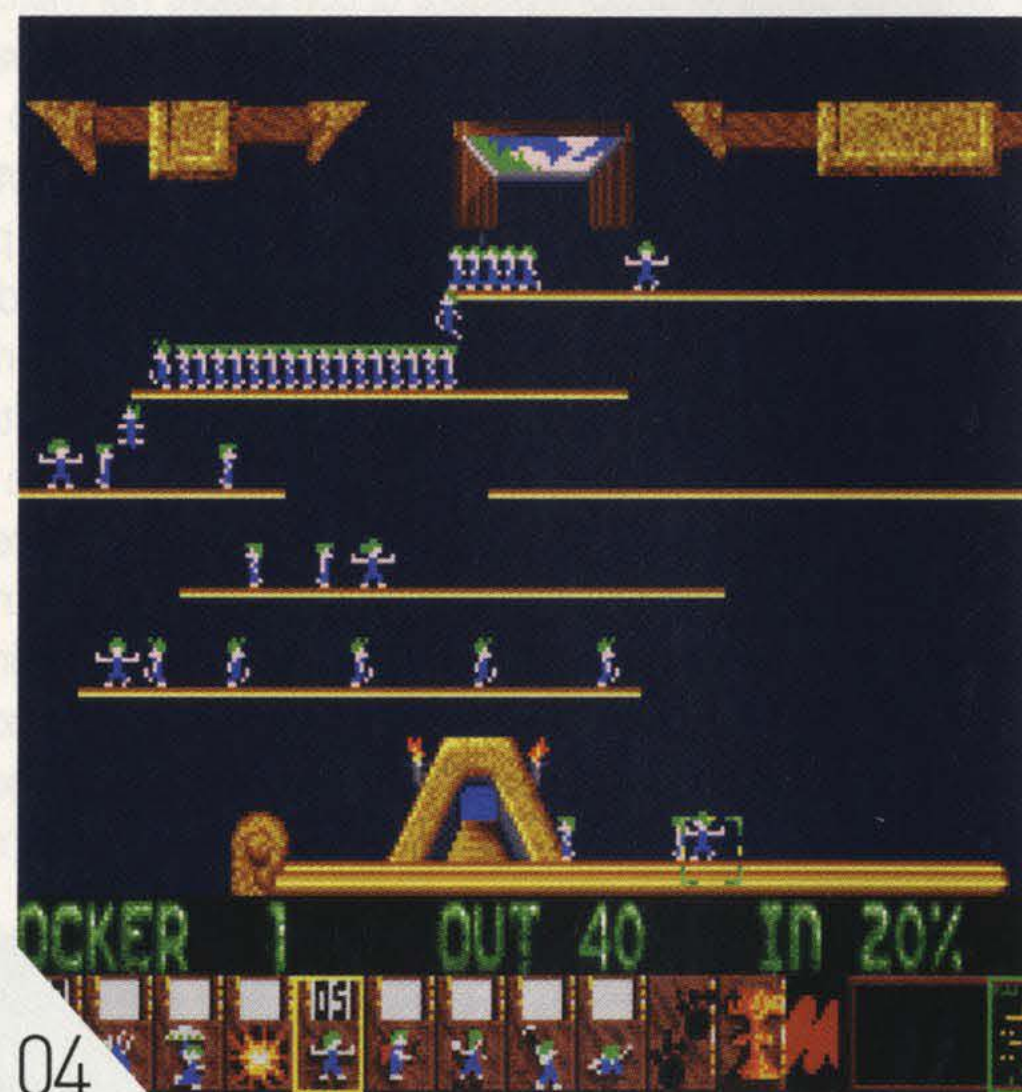
01



02



03



04

## WORMS

- » USCITO NEL: 1995
- » PRODOTTO: OCEAN
- » CREATO DA: TEAM 17
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: BODY BLOWS

**01** Si sarebbe potuto pensare che nel 1995, a dieci anni dal lancio dell'Amiga 1000, questa piattaforma avesse già visto i propri giochi più appassionanti. Bene, Andy Davidson e il suo Team 17 con sede nello Yorkshire ovviamente pensava che ci fosse spazio per un altro titolo del genere, e il mondo gli ha dato ragione. Worms è stato un vero e proprio fenomeno e ha continuato a vendere milioni di copie per innumerevoli formati, con sequel e prodotti secondari. È importante ricordare che questo gioco di strategia multiplayer ha iniziato la propria esistenza con l'Amiga, ed è stato principalmente il prodotto di cinque anni di amorevole lavoro di un solo uomo in possesso di una copia Blitz Basic.

## JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

- » USCITO NEL: 1991
- » PRODOTTO: VIRGIN
- » CREATO DA: ARCHER MACLEAN
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: DROPZONE

**02** Jimmy White's Whirlwind Snooker merita di stare tra i dieci giochi perfetti perché è stato il primo gioco a far funzionare davvero lo snooker su un computer domestico e rimane ancora oggi un titolo sportivo maledettamente buono. La grafica 3D e l'accurata fisica in tempo reale di ogni pallina ha reso Whirlwind Snooker una pietra miliare, in grado di spingere l'hardware oltre i limiti che molti giocatori ritenevano invalicabili. Si può discutere sul fatto che il gioco sia mai stato migliorato nel gameplay e nella grafica, ma certamente era impossibile farlo per quanto riguarda l'umorismo. Chi può dimenticare le espressioni sfacciate che mettevano su le palline se non si riusciva a colpirle?

## ANOTHER WORLD

- » USCITO NEL: 1991
- » PRODOTTO: VIRGIN
- » CREATO DA: DELPHINE SOFTWARE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: FUTURE WARS

**03** Defender of the Crown e Shadow of the Beast possono anche essere stati i giochi in grado di strabiliare i giocatori fino a fargli comprare un Amiga, ma erano seriamente lacunosi nei loro rispettivi gameplay. Another World invece aveva sia una grafica incredibile che un gameplay avvincente. Essenzialmente un'evoluzione dello stile di giochi come Prince of Persia, Another World lasciava le spade per i fucili laser e aggiungeva al tutto una serie di diabolici enigmi. Anche la grafica era sbalorditiva: l'uso della grafica vettoriale era stato un colpo di genio in grado di garantire che Another World sembrasse avanti anni luce rispetto agli altri giochi dell'epoca. È un vero peccato che da allora Eric Chahi non abbia creato più giochi, ma si dice che stia lavorando a un'idea per un nuovo gioco di strategia.

## LEMMINGS

- » USCITO NEL: 1991
- » PRODOTTO: PSYGNOSIS
- » CREATO DA: DMA DESIGN
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: BODY HARVEST

**04** Cosa si può dire di Lemmings che non sia già stato detto? È apparso in quasi tutti i formati conosciuti dall'uomo ed è sicuramente un titolo presente in tutte le case quanto lo sono Tetris e Space Invaders. Sequel e aggiornamenti continuano a uscire ancora oggi, e i piccoli roditori suicidi non sembrano perdere alcunché della loro popolarità. Nel 1991 tuttavia l'uscita di Lemmings è stata una totale sorpresa. Il concetto di gioco era assolutamente originale e perfetto per ottenere un successo immediato. Le parti migliori del gioco erano la sua semplice presentazione e il suo sistema di controllo semplice da utilizzare, il che significava che chiunque sarebbe riuscito a giocare: Lemmings è riuscito a far giocare tutta famiglia ben 15 anni prima del lancio del Nintendo Wii!

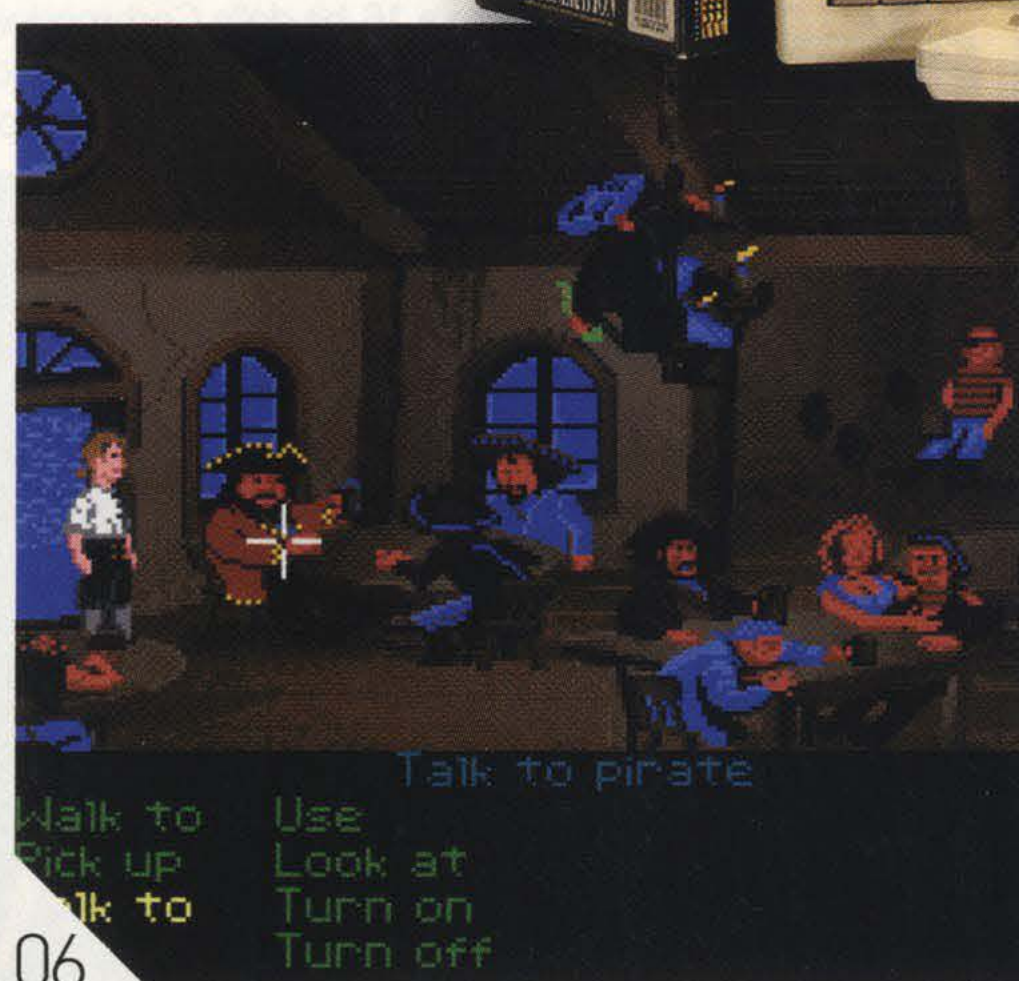
## SPEEDBALL 2

- » USCITO NEL: 1990
- » PRODOTTO: IMAGEWORKS
- » CREATO DA: BITMAP BROTHERS
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: XENON 2

**05** La recente notizia secondo la quale si sta lavorando a un rifacimento next-gen di Speedball 2 sta facendo sbavare irrefrenabilmente nelle loro tazzine di caffè i membri dello staff di Retro Gamer. Perché, potreste chiedervi? Perché l'originario gioco dell'Amiga era pura perfezione digitale, come non era mai stata vista né prima né poi. Traboccante di stile, Speedball 2 raggiungeva il proprio apice grazie a un immaginoso sistema di regole e a un gameplay a due giocatori senza pari. Molti tra quelli che hanno un'Amiga si ricorderanno di aver passato ore intere con un amico davanti a questo gioco. È impossibile trovare un gioco di sport più bello, nel passato come nel presente. È così bello in effetti che vorremmo fosse uno sport vero.



05



06



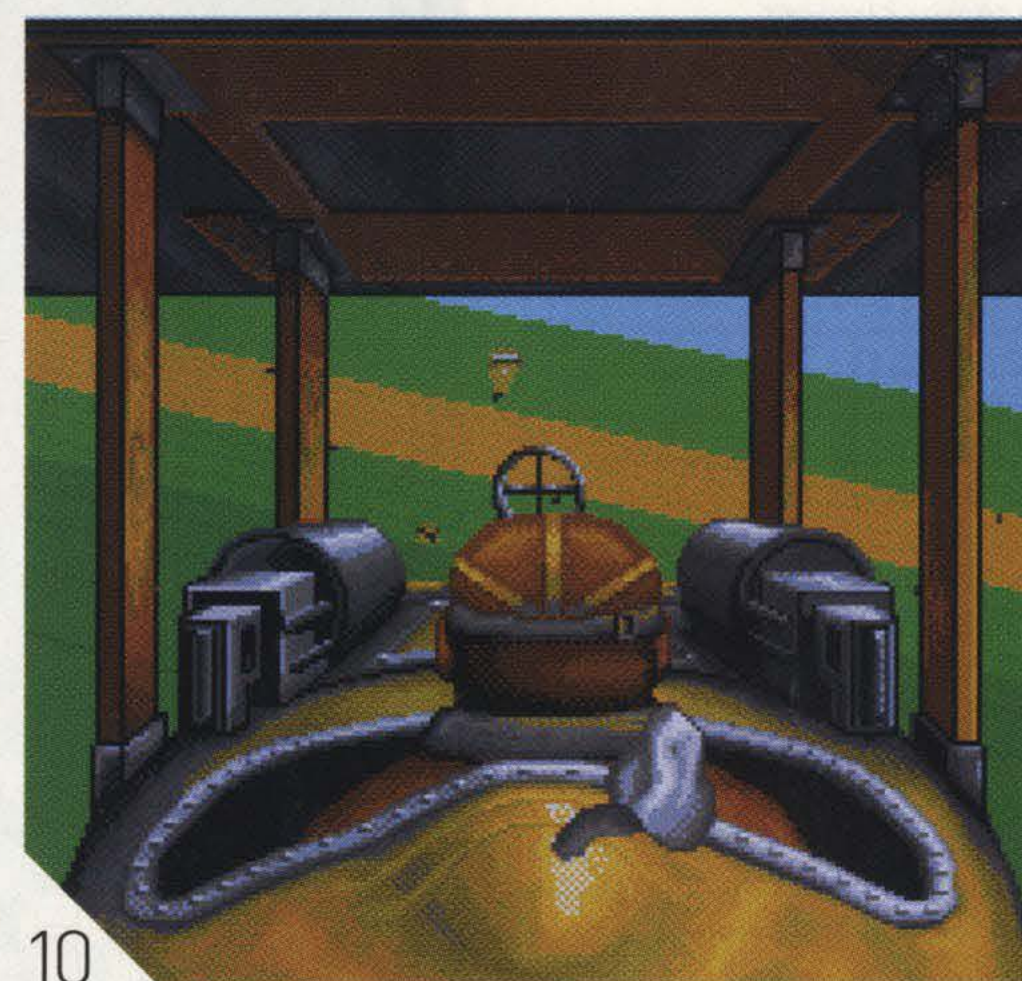
07



08



09



10

## THE SECRET OF MONKEY ISLAND

- » USCITO NEL: 1991
- » PRODOTTO: US GOLD
- » CREATO DA: LUCASFILM GAMES
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

**06** Le incredibili capacità grafiche e il mouse rendevano l'Amiga una macchina perfetta per le avventure punta e clicca. Sceglierne una tra tutte è incredibilmente difficile, ma dato che The Secret of Monkey Island è sicuramente stata una delle prime, dobbiamo obbligatoriamente scegliere questo titolo. Dato che utilizzava una versione migliorata del motore SCUMM di Maniac Mansion, The Secret of Monkey Island aveva una grafica favolosa e conteneva moltissimi enigmi eccellenti. Era però l'umorismo demenziale a farlo distinguere nettamente dalla concorrenza. Il mondo sarebbe un posto molto più noioso senza i combattimenti con le Spade a Insulti, vero?

## ALIEN BREED

- » USCITO NEL: 1991
- » PRODOTTO: TEAM 17
- » CREATO DA: TEAM 17
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: QWAK

**07** Uno dei primi giochi Amiga ad usare un intero megabyte di RAM, Alien Breed disponeva di una grafica incredibile e di una giocabilità anche migliore. Fondamentalmente una versione fantascientifica di Gauntlet, aveva un'eccezionale modalità a due giocatori, tonnellate di armi fantastiche e perfino il campionamento del parlato. Alien Breed ha stabilito lo standard di Team 17 per la creazione di giochi in stile arcade di ottima qualità per l'Amiga. I sequel arrivati successivamente erano migliori dal punto di vista tecnico, ma nessuno di loro ha avuto lo stesso scioccante impatto dell'originale. Non c'è da stupirsi dunque se la sua Edizione Speciale è rimasta nelle classifiche di vendita per lo smisurato periodo di 33 settimane!

## SENSIBLE SOCCER

- » USCITO NEL: 1992
- » PRODOTTO: RENEGADE
- » CREATO DA: SENSIBLE SOFTWARE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: CANNON FODDER

**08** I giochi di calcio esistono più o meno da quando esistono i videogiochi stessi, e nel corso degli anni, con i miglioramenti della tecnologia sono diventati delle simulazioni sempre più realistiche di questo sport. C'era un titolo calcistico però che riusciva ad essere estremamente giocabile pur non essendo una simulazione, ovvero il grande Sensible Soccer. Spostando con sapienza e decisione l'accento sul fattore divertimento, Sensible Soccer per molti giocatori è diventato il miglior gioco di calcio degli anni '90, e rimane ancora oggi la prima scelta di molti di loro. Ci sono ancora centinaia di persone che si sono tenute strette i propri Amiga solo per giocare Sensible Soccer. Tutti gli altri dovranno aspettare l'imminente uscita della sua versione per Xbox Live Arcade.

## THEME PARK

- » USCITO NEL: 1994
- » PRODOTTO: ELECTRONIC ARTS
- » CREATO DA: BULLFROG
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: SYNDICATE

**09** All'inizio degli anni '90 i giochi sulla gestione delle risorse erano definiti da un solo titolo: Sim City. Il ragazzo medio però aveva bisogno di qualcosa che avesse un tantino più di colore, che avesse veicoli capaci di muoversi velocemente e in cui apparissero piccoli personaggi simili ai cartoni animati. Questi bisogni sono stati appagati dal leggendario programmatore britannico Peter Molyneux e dal suo pionieristico Theme Park. Progettare montagne russe che potevano far rivoltare lo stomaco era un divertimento infinito per il bambino all'interno di ognuno di noi, mentre poter aggiungere del sale extra nel cibo per aumentare le vendite delle bevande attirava quelli di noi che nascondevano una natura da capitalisti senza scrupoli. Vale una pena di dare un'occhiata anche al recente rifacimento del gioco per il DS.

## WINGS

- » USCITO NEL: 1990
- » PRODOTTO LIBERAMENTE DA: CINEMAWARE
- » CREATO DA: CINEMAWARE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: DEFENDER OF THE CROWN

**10** Non si poteva chiedere un gioco più vario di Wings. Non solo questo gioco sulla Prima Guerra Mondiale conteneva sparatorie in prospettiva isometrica e bombardamenti bidimensionali, ma proponeva dei duelli aerei tridimensionali davvero in anticipo rispetto ai tempi. È difficile credere che il gioco sia uscito nel 1990 perché le sue parti in 3D avevano un aspetto assolutamente incredibile. Wings aveva anche un grande impatto emotivo e immergeva completamente il giocatore nel proprio mondo. Tra un livello e l'altro faceva vedere pagine di diario che raccontavano delle esperienze di guerra del protagonista e che provocavano la risposta emotiva del giocatore, cosa rarissima questa sia nei giochi retro che in quelli moderni.



# AMIGA 500

e tutti gli altri...

Il capolavoro a 16-bit della Commodore ha talmente tanti giochi indimenticabili nel suo catalogo che non basterebbero 10 numeri di Retro Gamer per elencarli tutti. Consoliamoci con questi, per ora...

- 01 DOJO DAN
- 02 POWERDROME
- 03 WEIRD DREAMS
- 04 ALIEN BREED
- 05 DISPOSABLE HERO
- 06 MAGIC POCKETS
- 07 CARRIER COMMAND
- 08 RAMPART
- 09 LAST NINJA REMIX
- 10 SIM CITY
- 11 WINGS
- 12 DRAGON'S LAIR
- 13 MIDWINTER
- 14 SHADOW OF THE BEAST
- 15 TOTAL ECLIPSE
- 16 AGONY
- 17 GAUNTLET II
- 18 GRID RUNNER
- 19 MEGA LO MANIA
- 20 VIRUS
- 21 ROBOCOP
- 22 AIRBORNE RANGER
- 23 EXILE
- 24 CRYSTAL KINGDOM DIZZY
- 25 MOONSTONE: A HARD DAY'S KNIGHT
- 26 SKWEEK
- 27 PINBALL FANTASIES
- 28 WING COMMANDER
- 29 THE IMMORTAL
- 30 BUGGY BOY
- 31 FIRST SAMURAI
- 32 KATAKIS
- 33 OPERATION WOLF
- 34 STARDUST
- 35 FIRE AND ICE
- 36 ANOTHER WORLD
- 37 JETSTRIKE
- 38 NEBULUS
- 39 UNREAL
- 40 RAINBOW ISLANDS
- 41 COOL CROC TWINS
- 42 GUNSHIP 2000
- 43 BATTLE CHESS
- 44 F29 RETALIATOR
- 45 THEME PARK
- 46 QWAK
- 47 EYE OF THE BEHOLDER
- 48 HEROQUEST
- 49 PIPE DREAM
- 50 LEMMINGS
- 51 WALKER
- 52 RISE OF THE ROBOTS
- 53 ZOO
- 54 BARBARIAN
- 55 GOBLIINS
- 56 IT CAME FROM THE DESERT
- 57 PINBALL DREAMS
- 58 CANNON FODDER
- 59 R-TYPE
- 60 STAR WARS
- 61 HEIMDALL
- 62 FALCON
- 63 LIONHEART
- 64 POPULOUS
- 65 SPACE ACE
- 66 SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE
- 67 CRUISE FOR A CORPSE
- 68 OBLITERATOR
- 69 SENSIBLE WORLD OF SOCCER
- 70 CADAVER
- 71 JURASSIC PARK
- 72 THE NEW ZEALAND STORY
- 73 PAC-MANIA
- 74 SPINDIZZY WORLDS
- 75 WIZBALL
- 76 FORMULA ONE GRAND PRIX
- 77 PGA EUROPEAN TOUR
- 78 IK+
- 79 LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
- 80 TETRIS
- 81 GREAT GIANA SISTERS
- 82 RAMPAGE
- 83 XENON 2: MEGABLAST
- 84 LEGEND OF KYRANDIA
- 85 RODLAND
- 86 THE SECRET OF MONKEY ISLAND
- 87 ARCHER MACLEAN'S POOL







05  
11

06  
12

07  
13

08  
14

09  
15

20

21

22

23

24

29

30

31

32

33

38

39

40

41

42

47

48

49

50

51

56

57

58

59

60

65

66

67

68

69

74

75

76

77

78

83

84

85

86

87

GR 87 € 5,00

PLAYSTATION / NINTENDO / XBOX / PC / ARCADE / RETRO / MOBILE

**In anteprima:** METROID PRIME 3: CORRUPTION, FALLOUT 3, FABLE 2, KILLZONE 2, GTA IV

**BLUE DRAGON**  
LA RECENSIONE DEL NUOVO GIOCO DI MR. FINAL FANTASY

**Game Republic** THE VIDEOGAMES MAGAZINE

www.gamerepublic.it

x87

**RESIDENT EVIL 5**  
IL MIGLIORE DELLA SERIE? POTETE SCOMMETTERCI!

**E3 2007**  
TUTTE LE NOVITÀ DALL'E3 PIÙ CONTROVERSO

**GRAN TURISMO Prologue** VISUALE INTERNA, MODALITÀ ONLINE E FERRARI. SERVE ALTRO...

Agosto - Settembre 2007 - Mensile - N. 87 - € 5,00

70087 play

LA RIVISTA  
MULTIPIATTAFORMA  
PIÙ VENDUTA  
IN ITALIA

QUESTO MESE  
IL FANTASTICO DVD  
PER SCOPRIRE  
TUTTE  
LE NOVITÀ  
DELL'E3 DI  
LOS ANGELES



**Game Republic**  
www.gamerepublic.it

**BACK TO THE FUTURE!**

IN EDICOLA A € 5,00  
CON DVD A € 7,90

www.gamerepublic.it

ARRIVA IL **NUOVO** sito dedicato al  
mondo dei **videogame**



Anteprime  
recensioni  
retrogaming...

NELLA BATTAGLIA DELLE CONSOLE  
SCEGLI DA CHE PARTE STARE SU

www. **Game Republic**.it

media company  
**play**

www.playmediacompany.it

# SUPER MARIO WORLD

MAMMAMIAAAA!



- » **PRODOTTO** NINTENDO
- » **SVILUPPO** NINTENDO
- » **GENERE** PLATFORM
- » **FORMATO** SNES
- » **DEBUTTO** 1991

**S**i fa presto a scrivere una retrospettiva su Super Mario World: uno dei giochi più rivoluzionari e osannati di sempre, di quelli che hanno avuto un impatto indelebile sul mondo dei videogiochi. Si fa presto, ma io voglio tirarla ugualmente per le lunghe, perché si tratta di uno dei videogame che mi hanno dato di più in assoluto durante la mia "carriera" di nerd elettronico. E non è semplicemente perché risale a un periodo in cui i soldi per i videogiochi (almeno nelle mie tasche) non c'erano tutti i mesi, e quindi un titolo appena comprato - in questo caso addirittura allegato alla confezione del mitico SNES - ti doveva durare davvero per parecchio tempo. No, non è semplicemente perché Super Mario World l'ho finito forse più di dieci volte, rigiocandolo anche nelle edizioni Game Boy Advance e (psst... diciamolo piano) in emulazione. Super Mario World è semplicemente uno di quei giochi che non dimentichi, perché per l'epoca in cui uscì era qualcosa di titanico, un platform di una profondità tale da spazzare completamente via tutto quello che si era visto fino ad allora... una sorte che curiosamente è toccata in seguito anche al suo successore a 64-bit. Il fatto è che quel "World" nel titolo, quel mondo, lo potevi vivere e sentire sulla tua pelle, grazie a una mappa tutta da esplorare, con i suoi mitici 100 livelli (che poi non erano 100), fatta di passaggi segreti impossibili da raggiungere, stanze bonus, zone warp e così via. Ancora ricordo l'infame passaggio da raggiungere volando in picchiata con il mantello sotto l'asticella di un truardo... e la soddisfazione provata dopo esserci riuscito per la prima volta dopo dozzine di tentativi. Quanti sono i giochi in grado di divertire ancora come la prima volta dopo 16 anni? Caricate Super Mario World (in qualsiasi formato voi lo abbiate), fate un paio di partite e datevi una risposta: il primo lo avete trovato. E voglio vedere dopo quanto tempo smetterete di fischiettare (o "dum-dum-are") la sua colonna sonora...

**Luca Signorini**





# THE MAKING OF...

# THE LAST NINJA

“Dimenticate le Tartarughe Ninja e qualsiasi altro killer in calzamaglia: se volete davvero cimentarvi in una sfida hardcore a base di Ninjutsu, non vi resta che tuffarvi a pesce nella trilogia di Last Ninja”. Parola di Mark Cale, autore della sontuosa Opera firmata System 3 e guru indiscusso della scena videoludica 8Bit che, ospite di lusso di questa edizione di Retro Gamer assieme al suo storico collega John Twiddy, ci spiegherà come questo progetto riuscì quasi ad affondare la sua compagnia...



» Il sistema di combattimento alla base di Last Ninja si fondava principalmente su tempismo e reattività. Occorreva quindi tenere sempre gli occhi aperti.



» Nonostante le limitazioni grafiche, la System 3 riuscì a catturare con efficacia le ambientazioni care al Giappone Feudale.

**T**he Last Ninja è senza dubbio uno dei titoli più rappresentativi degli anni '80. Per Mark Cale esso rappresentò tuttavia anche una sorta di incubo, che egli non esita a definire ancora oggi: “Un'improbabile lotta contro un tifone che per poco non fece letteralmente a pezzi anni ed anni di duro lavoro.”

## IN CERCA DI UNA RIVOLUZIONE

L'inizio delle vicissitudini che segnarono l'intera gestazione di The Last Ninja coincise con gli ultimi mesi del 1985, periodo in cui Cale terminò l'elaborazione di un programma in grado di applicare architetture isometriche alle normali composizioni grafiche utilizzate fino ad allora nel campo dei videogame. “Non appena

terminai le operazioni di testing - ricorda il buon Mark - mi resi conto che questo metodo poteva consentire un nuovo approccio verso la creazione dei Beat 'em Up a Scorrimento. Di conseguenza, buttai subito giù un canovaccio orientativo, incentrato sul viaggio di un Ninja impegnato a superare ostacoli ed avversari di ogni tipo per compiere la sua sacra missione. In principio, mi sembrò un progetto sostanzialmente semplice da realizzare, ma in realtà non avevo

alcuna idea di ciò che avrei dovuto affrontare...”

Codificare un gioco secondo i dettami di questo rivoluzionario sistema ed impiegarli su una macchina dalle risorse di memoria limitate come il C64, rappresentava un'impresa pressoché titanica.

“Molti decisero di abbandonare il progetto quasi subito e quelli che rimasero non erano convinti che quel Concept si potesse applicare all'Hardware dell'8Bit Commodore”. Ci rivela ancora amareggiato Mark. “Si verificò dunque una vera e propria scissione all'interno della compagnia: alcuni ritenevano che ci fossimo spinti troppo oltre e questo fu per me motivo di grande sconforto”.

Per nostra fortuna, il signor Cale non è mai stato un uomo disposto a rinunciare ai propri sogni senza combattere, così, per tutto il 1986, egli si sforzò di venire a capo del problema. “Pensavo costantemente alle traversie che avevano coinvolto in passato i produttori di Adventure della



Atari," prosegue, "prima del suo arrivo, la maggior parte dei giochi erano unicamente testuali, come quelli di Scott Adams o i classici della Infocom per intenderci, e se i suoi artefici non avessero creduto di poter abbattere quella barriera formale, l'evoluzione del settore ne avrebbe sicuramente risentito."

Come confermerà in seguito lo stesso Cale, fu proprio Adventure, in qualche modo, 'a dare il la' al processo creativo che lo avrebbe condotto alla progettazione di Last Ninja.



» Ben pochi avrebbero creduto che dietro la complessa struttura di gioco di Last Ninja si celasse Adventure dell'Atari 2600...

#### PENSARE PRIMA DI AGIRE

Il primo passo effettuato da Mark nella realizzazione del suo prodigio fu, in ogni caso, quello di occuparsi dei dettagli scenografici del gioco, elaborando su carta una struttura portante degli enigmi e degli ostacoli che avrebbero costellato il percorso del misterioso eroe. Successivamente, si concentrò sulla codifica della famigerata visuale isometrica: "Come è noto, usai la tecnica cinematografica degli Storyboard per progettare i vari Stage e cercai quindi di convertire il tutto su schermo," ci informa. Benché il protagonista fosse un Ninja, Cale non intendeva limitare però l'intero Concept del gioco su una sterile sequela di prove fisiche cui sottoporlo. Secondo il suo punto di vista, gli elementi dinamici erano essenziali, ma in egual misura a quelli narrativi. "Per ottenere l'adeguato realismo è necessario conferire una logica alle azioni", prosegue argutamente. Presentando una Storyline piuttosto dettagliata, Last Ninja si rese pioniere di una nuova forma interpretativa della categoria, consentendo così al suo creatore di congegnare enigmi che richiedessero

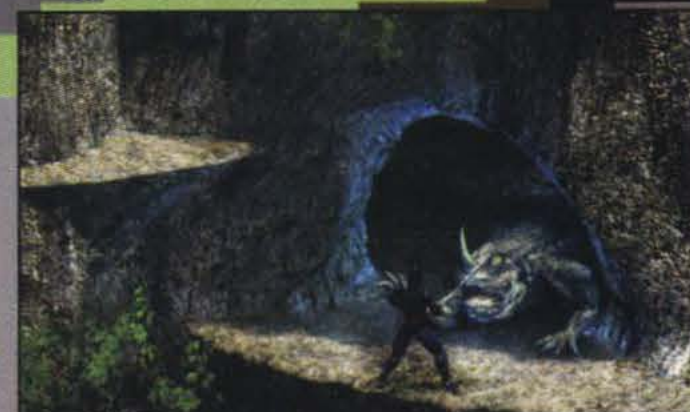
un maggiore impegno cerebrale da parte dei giocatori: "Nel corso di The Wasteland, il

primo livello del gioco - continua Mark - Armakuni aveva ad esempio l'impellente bisogno di addormentare un drago per renderlo inoffensivo e l'unico modo di ottenere questo risultato era quello di adoperare delle bombe fumogene nascoste in prossimità di una roccia. Questo espediente creava delle sostanziali pause nell'azione, garantendo dunque un respiro più ampio all'intero Gameplay".

Mentre il Team era impegnato nella risoluzione degli eventuali ostacoli tecnici legati all'attuazione di questa particolare filosofia concettuale, iniziarono tuttavia a sorgere diverse problematiche di natura etica le quali, trovando il proprio focolaio nel pensiero dei moralisti che definivano "sconveniente" l'idea di utilizzare un Assassino come protagonista di un videogame, finirono col travisare gli intenti del suo artefice...

#### LE CONSEGUENZE DELLA PAROLA NINJA E ALTRE SIMPATICHE COMPLICAZIONI

"L'idea di utilizzare un Ninja come protagonista del gioco scaturiva essenzialmente da elementi che

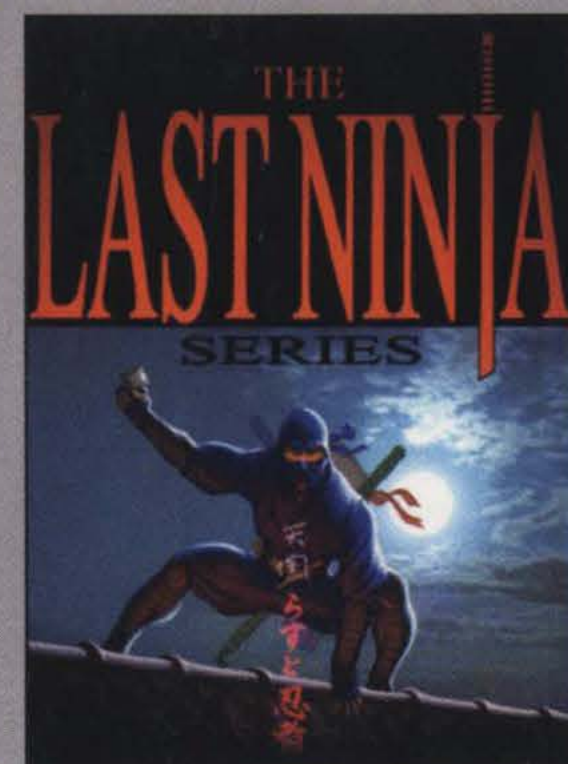


» Ecco come dovrebbe apparire all'occhio il misterioso Last Ninja Trilogy: capitolo riassuntivo della Saga inizialmente destinato alla PSP e poi inabissatosi in un silenzioso limbo di incertezze...

#### IN BREVE



- » USCITA: 1987
- » PRODOTTO: ACTIVISION
- » SVILUPPO: SYSTEM 3
- » GENERE: ACTION ADVENTURE
- » FORMATI: C64 / APPLE IIGS / AMIGA / ATARI ST / MS-DOS / BBC MICRO-ACORN ELECTRON / ARCON ARCHIMEDES.



"SI VERIFICÒ UNA VERA E PROPRIA SCISSIONE ALL'INTERNO DELLA COMPAGNIA: UNA PARTE DI ESSA RITENEVA CHE CI FOSSIMO SPINTI TROPPO OLTRE E QUESTO FU PER ME MOTIVO DI GRANDE SCONFORTO"

MARK CALE

# THE MAKING OF LAST NINJA



» La versione PC del gioco poteva non apparire particolarmente affascinante ma il Gameplay ne rimase pressoché intatto.



» Last Ninja è impreziosito da tantissime ambientazioni. Qui siamo nei pressi di una fetida palude...

## GLI ALTRI HIT DELLA SYSTEM 3

### DEATH STAR INTERCEPTOR

ANNO: 1984

FORMATO: C64 / SPECTRUM,

### BANGKOK NIGHTS

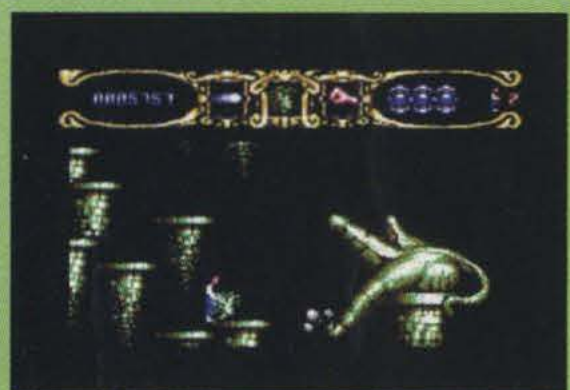
ANNO: 1987

FORMATO: C64 / AMIGA /  
ATARI ST

### MITH: HISTORY IN THE MAKING

ANNO: 1987

FORMATO: C64 / SPECTRUM /  
AMSTRAD CPC / AMIGA /  
AMIGA CD32



avevano poco o nulla a che fare con la sua "professione" o con i propositi di vendetta che lo animavano...", ci spiega a riguardo Mark.

Se il primo di essi poteva consistere nel tentativo di aggirare i grattacapi legati alla caratterizzazione di uno Sprite le cui animazioni rappresentavano già un bell'ostacolo, il più importante trovava infatti la sua origine in ambito culturale. "Come retaggio del Boom registrato dal cinema d'azione asiatico lungo il corso degli anni '70 - prosegue - molti ragazzi degli 'eighties' nutrivano un vero e proprio culto per le Arti Marziali. Star come Bruce Lee avevano di fatto trasformato la figura del combattente orientale nell'eroe più cool che si potesse immaginare e anche noi eravamo ovviamente rimasti segnati da questi modelli".

Interpretando però questo Trend come una sorta di malcelata istigazione alla violenza, il lato conservatore dell'opinione pubblica occidentale attribuì invece a questa scelta stilistica connotati provocatori: non passò conseguentemente molto tempo prima che qualcuno chiedesse la rimozione della parola incriminata dal titolo del gioco. In tal proposito Cale

sembra essere tutt'ora risentito: "Last Ninja non fu ovviamente creato con l'intento di suscitare contestazione, ma solo per soddisfare il nostro sincero desiderio di approfondire una figura che ritenevamo carica di fascino e mistero. Il problema del titolo, non fu comunque legato solo al nostro prodotto." Afferma in seguito ritornando dunque al nocciolo della questione. "Molti altri lavori, Ninja Gaiden in primis, furono invero costretti a cambiare Monicker per non incontrare grane di questo tipo. La determinazione che mi aveva spinto a superare i già citati problemi "tecnici" mi spronò tuttavia a battermi affinché il gioco mantenesse la sua identità originaria. E credo che, alla fine, l'azzardo abbia pagato". Al di là di queste sterili polemiche, Cale dovette fronteggiare nel contempo l'annosa questione legata ai tempi di sviluppo del suo progetto. Resosi conto che la codifica del programma richiedeva un impegno molto maggiore del previsto, egli pensò quindi di affidare a Bob Stevenson l'elaborazione del Concept di gioco e a Hugh Riley lo sviluppo

della sezione grafica.

## MIRACLE MAN

Fu però ancora una volta la determinazione di Cale a far sì che il lavoro non naufragasse: nel tentativo di salvare in extremis il suo sogno, egli contattò un terzo Team di collaboratori. Complice il relativo ingresso in scena di John Twiddy, il destino del progetto cambiò dunque radicalmente. "Se non fosse arrivato John, il gioco sarebbe rimasto probabilmente solo un'idea astratta" afferma Cale, tessendo le lodi del collega con cui avrebbe fatto coppia per oltre 20 anni. "In passato si era distinto per aver realizzato l'Expert Cartridge per C64 e collaudato quel famoso Cyberload che complicò tanto la vita degli Hacker del tempo. È a questo punto che lo stesso Twiddy si unisce alla nostra conversazione: "Quando Mark mi contattò per chiedermi se volessi unirmi alla System 3 io vivevo a Newcastle e

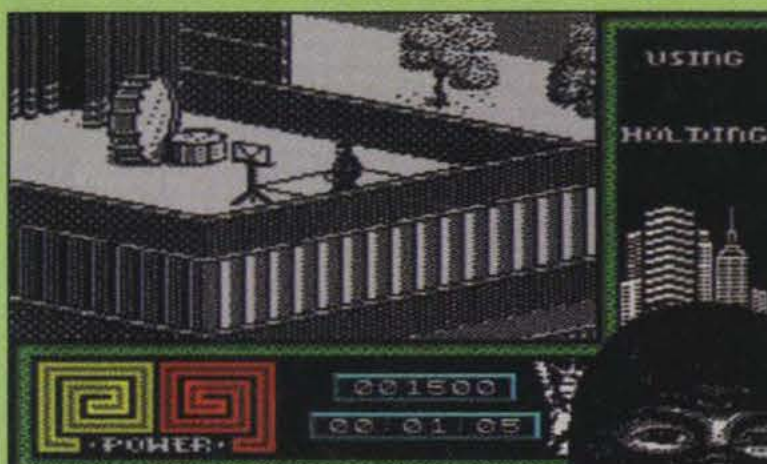
"L'OBBIETTIVO CHE MI ERO PREFISSO, CIOÈ QUELLO DI REALIZZARE UN ACTION GAME CHE AVESSE UN LOOK RIVOLUZIONARIO E UNA PROFONDITÀ DA AVVENTURA TESTUALE, POTEVA RITENERSI RAGGIUNTO, ED ANCHE IN MODO ECCELLENTE" - MARK CALE





» Ecco una delle bozze relative alla prima elaborazione - successivamente bocciata - degli scenari di Last Ninja 4. Era il 1993.

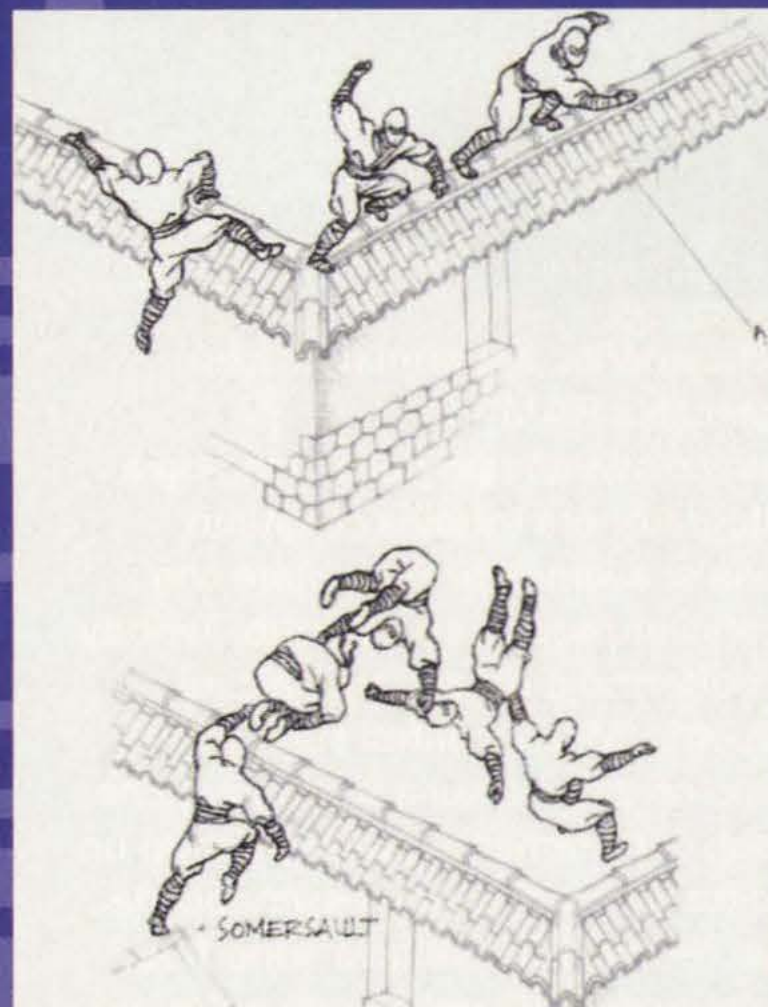
accettare la sua offerta significava trasferirmi a Londra. Decisi quindi di effettuare una sorta di sopralluogo per farmi un'idea dello stato dei lavori. Quando raggiunsi gli Studios, rimasi subito sorpreso dalla qualità tecnica dell'impianto grafico elaborato da Hugh Riley e Steve Beat. Questi ragazzi avevano riprodotto migliaia di Sprite, applicando loro animazioni che catturavano appieno i tipici movimenti legati alle Arti Marziali e all'uso delle armi associate. Si trattava di un'impresa straordinaria



» La versione Spectrum di Last Ninja 2 ottiene un succulento 90% sulla nota rivista Crash, aggiudicandosi un meritato "Smash".



» Un'immagine tratta dagli Storyboard adibiti alla realizzazione della compiuta versione Xbox di Last Ninja...



» Il nostro eroe qui parrebbe notevolmente più atletico del suo omonimo antenato del C64.

che, suffragata peraltro dalla bontà intero apparato narrativo, mi spinse a pensare che non potevo lasciarmi sfuggire l'opportunità di far parte del progetto. Ironicamente, il mio primo incarico fu però piuttosto doloroso, in quanto consisteva nel decidere quali Sprite andassero bocciati, e quali animazioni potessero essere scremate al fine di non appesantire troppo la capacità mnemonica del C64. Credo che, a causa di questo infausto Task, molti dei grafici mi abbiano odiato profondamente!", conclude sorridendo.

### LA LOGICA DEL COMPROMESSO

Sebbene quest'operazione avesse portato all'eliminazione di un notevole quantitativo di "zavorra", l'impianto visivo di Last Ninja continuava in ogni caso a pesare eccessivamente sulle risorse del pur strenuo 8Bit grigio

scuri. Di conseguenza, Mark Cale fu costretto a tirar fuori l'ennesimo coniglio dal cilindro che, in questo caso, fu rappresentato dal programma Integrator: uno speciale codice sviluppato dal programmatore ungherese Istvan Bodnar. "Questo prodigioso sistema - ci spiega Twiddy - consentiva di supportare grafica isometrica Hi-Res con animazioni a 128Kb. Applicandolo al comparto grafico del gioco, riuscii pertanto a far sì che Sprite ed animazioni occupassero quindi solo metà della memoria precedentemente richiesta. Dato che ogni livello era composto dai 15 ai 25 quadri, sarebbe stato comunque assurdo far sì che tutti gli oggetti presenti su schermo fossero inediti, così decidemmo di riproporli

## BACK IN BLACK?

Benché le news relative alla riesumazione di Last Ninja abbiano la stessa credibilità di Trip Hawkins, sembra che la possibilità di rivedere Armakuni in azione non sia condannata a restare per sempre una chimera. Fino a qualche tempo fa, il Team Studio 3 (versione odierna della vecchia System 3) informava ad esempio i suoi Fan di essere al lavoro su una versione antologica del gioco destinata alla PSP e ribattezzata per l'occasione "Last Ninja Trilogy". Dopo il rilascio delle prime, succulente immagini avvenuto un annetto fa, il progetto sembra essersi tuttavia arenato come i suoi infausti predecessori e, in base agli elementi in nostro possesso, non sappiamo confermare se la Epyx (compagnia interessata alla sua produzione) intenda finanziarne il completamento. Ad ogni modo, nel caso vi dovessero essere novità in merito Retro Gamer sarà ovviamente lieto di informarvi. Se nel frattempo la vostra sete di Last Ninja dovesse diventare insopportabile vi consigliamo di recarvi al seguente portale <http://lastninja.lemon64.com/> e trastullarvi con uno dei tanti Mod a tema rilasciati gratuitamente al suo interno...



» Gli elementi poligonali odierni garantirebbero un ottimo risultato visivo, come conferma questo screen tratto dalla futuribile versione PSP del gioco.



» Meglio Ninja Gaiden o The Last Ninja per Xbox? Purtroppo non lo scopriremo mai...



» The Last Ninja è in arrivo su Nintendo DS, con nuovi personaggi.

## MUSICA MAESTRI!

Ogni qualvolta si parla di Last Ninja, capita che il suo Concept tecnico monopolizzi il discorso, senza lasciare adeguato spazio al rispettivo impianto sonoro di supporto. Eppure, i fan più devoti dell'opera di Mark Cale attribuiscono un valore fondamentale a questo aspetto del gioco, nutrendo peraltro una solida ammirazione per i suoi responsabili: Ben Daglish e Anthony Lees. Cale ci rivela qualche dettaglio in più sulla sua scoperta: "Lees era un talento nato. Benché allora non avesse più di diciassette anni, era già un musicista molto maturo e devo dire che averlo al nostro fianco si rivelò un'esperienza emozionante.

ciclicamente, risparmiando così parecchia RAM". L'unico svantaggio della tecnologia Integrator era tuttavia costituito dalla sua lentezza. Per evitare che i grafici impazzissero del tutto, Twiddy si soffermò a potenziarne alcuni aspetti: "Mi concentrai sugli effetti di colorazione e sulla scomposizione degli vari elementi grafici creando un Editor più duttile: non essendoci dei veri fondali 3D, risultava superfluo inserire dettagli nella parte anteriore dello sfondo. Si trattò di praticare una lunga serie di settaggi che oggi avrei

affrontato in modo più blando, concentrandomi su quelle soluzioni Stealth che non avemmo mai occasione di approfondire".

Prima di ultimare la fase di rimodellazione del motore grafico, John sarebbe stato costretto a scendere ad un ultimo compromesso di natura tecnica: limitare la libertà di azione del giocatore per consentire al C64 una gestione dei dati più dinamica. "Questa decisione - ci spiega Twiddy a riguardo - implicò che Aramakuni fosse costretto a seguire il sentiero senza poter deviare dal suo



» I granchi giganti vanno molto di moda nei videogiochi.

tracciato e spaziare così nell'area circostante. Sapevo di stare chiedendo a tutti di rinunciare ad uno degli aspetti più interessanti del gioco, ma eravamo praticamente obbligati a farlo.

## IL SOGNO SI TRAMUTA IN REALTÀ

A questo punto Cale scoppia a ridere, svelandoci i drammatici ritmi di lavoro che entrambi dovettero sopportare: "Io e John lavorammo 24 ore su 24 per oltre 2 mesi. Per tutto quel periodo, l'unica cosa che desideravamo era quella di vedere il gioco completato, e per raggiungere lo scopo avremmo mandato volentieri all'aria anche la nostra vita privata!". Last Ninja iniziò ad assumere i suoi connotati definitivi, dando man mano corpo alla stoica vendetta perpetrata dal misterioso Aramakuni ad danni del malvagio Kunitoki, responsabile del massacro del suo Clan. "Dopo una lunga discussione, decidemmo di ripartire le fasi di questo "viaggio spirituale" in sei differenti Stage, intitolandoli rispettivamente The Wastelands, The Wilderness, Palace



» La versione Amiga di Last Ninja II: Back With A Vengeance.

Gardens, The Dungeons, The Palace e The Inner Sanctum." Precisa Cale. "Questa soluzione ci permetteva di lasciare che i giocatori giocassero ogni capitolo senza doversi sorbire caricamenti continui: benché fossero piuttosto lunghe, le famigerate sequenze "Please Wait" si verificavano così solamente alla fine di ogni area..."

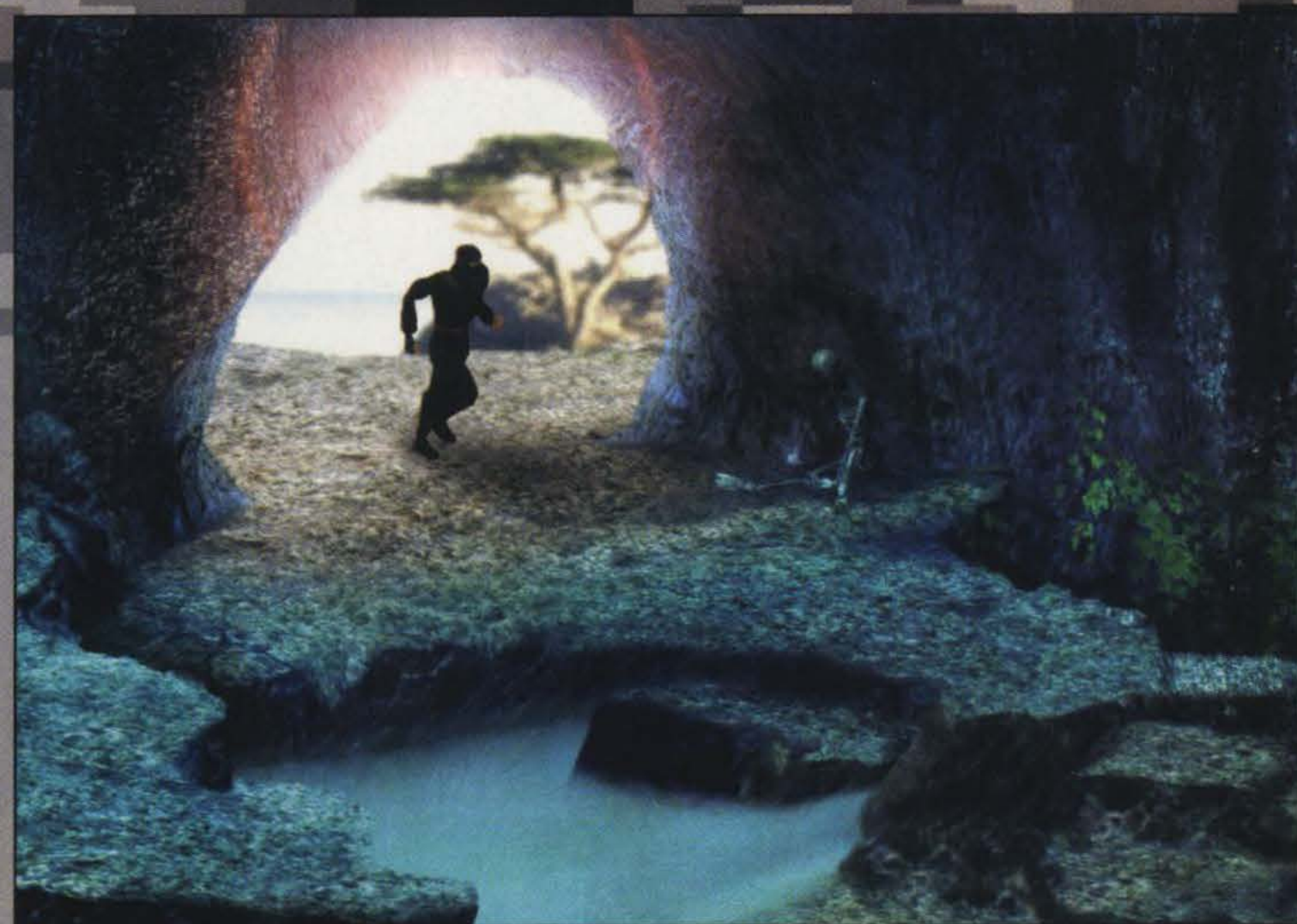
#### L'ORA DEI SEQUEL

Lo strepitoso successo di Last Ninja spinse i produttori della Activision a ipotizzare il lancio di un sequel e, come prevedibile, Cale e soci non se lo lasciarono chiedere due volte. Fu così che, nel 1988, il gioco tornò sugli scaffali dei negozi con il sottotitolo di Back With A Vengeance. Strutturalmente simile al suo predecessore, esso si differenziava da quest'ultimo per l'introduzione di alcune migliorie tecniche e la presenza di una nuova ambientazione moderna, giustificata dal Warp Temporale che aveva proiettato l'arcaico Armakuni nella New York degli anni '80. "Last Ninja 2 ci diede l'opportunità di incrementare le meccaniche alla base dell'azione del primo capitolo," afferma oggi Twiddy. "Non dovendo più concentrarci sulla creazione del Motore Grafico, potemmo peraltro sfruttare il tempo a disposizione per congegnare enigmi più efficaci e rendere così il tutto più giocabile". Alla luce di questi sorprendenti



» Riusciremo mai a mettere le mani sul famigerato Last Ninja Trilogy?

risultati di mercato, l'idea di completare la Trilogia nacque praticamente spontanea. Questa volta però, John Twiddy decise di non prendere parte al progetto e il ruolo che avrebbe dovuto ricoprire nello sviluppo di Last Ninja 3: Real Hatred is Timeless fu dunque affidato a Stan Schembri. Uscito nel 1991, il gioco presentò una migliore gestione delle inquadrature ed un ambientazione totalmente futuristica, aggiudicandosi fra l'altro un corposo 93% sulle pagine del mitico Zzap! Benché all'epoca molti ipotizzarono un brusco divorzio tra Twiddy e Cale, quest'ultimo commenta tuttavia con serenità l'assenza del suo fidato collaboratore: "John era semplicemente stanco di occuparsi di Armakuni. Sentiva l'esigenza di solcare nuovi orizzonti e credo che fosse comprensibile... Anche se ancora oggi continuo a ripetergli che avrebbe dovuto completare lui l'intero progetto della saga. (sorridente, ndr)." Quando gli chiediamo cosa avrebbe cambiato del terzo capitolo della serie Mark ci risponde infine prontamente: "Last Ninja 3 fu senz'altro un prodotto di pregevole fattura, ma avrei gradito la presenza di una maggiore profondità nel 3D e, soprattutto, un'ambientazione più orientale; tra l'altro il gioco prevedeva l'attraversamento di troppi Dungeon, e questo non rispecchiava in pieno le mie aspettative. Ritengo che il nuovo Team di sviluppatori non volesse vivere sotto la opprimente ombra di John, e forse è per questo motivo che il suo Concept fu rigenerato quasi



» Ennesima commemorazione della defunta versione Xbox di Last Ninja...

del tutto. Sta di fatto, però, che esso vendette più di un milione e mezzo di copie, e questo dato si rivelò sufficientemente confortante..."

#### LA LEGGENDA CONTINUA?

È dal lontano 1993 - anno in cui John Wells creò delle mappe per i nuovi livelli di un ipotetico quarto capitolo - che si continua a ventilare ad intervalli regolari l'ipotesi di un nuovo episodio della Saga. Tra progetti bocciati, proposte improbabili ed altre speculazioni di sorta, il momento in cui questa ipotesi sembrò davvero prendere corpo si verificò tuttavia nel corso dell'E3 del 2003, quando Mark Cale in persona presentò alla stampa le immagini della versione Xbox di Last Ninja 4 che potete ammirare nei dintorni di quest'articolo. Il progetto si sarebbe arenato poco dopo, ma in giro c'è ancora molta gente che crede in una sua possibile ripresa. Sebbene istigato più volte a darci una risposta, Mark Cale ha preferito non rilasciare affermazioni in merito. La nostra ultima domanda si incentra pertanto sul chiedergli un parere globale circa l'intera esperienza maturata dal guru al fianco di Armakuni e la replica è stata eloquente: "E' stato un po' come crescere un figlio: gioie e dolori sommate in un solo, indimenticabile rapporto. Abbiamo dato il massimo usufruendo di mezzi limitatissimi e affrontando vicissitudini di ogni tipo, ma credo di poter affermare che Last Ninja ha svolto un ruolo determinante nell'evoluzione del settore. Non c'è che dire, sono molto orgoglioso del lavoro svolto".



» Al solo pensiero che il progetto Last Ninja Trilogy appaia arenato, i nostri cuoricini si infrangono...

## SEMPER FIDELIS

La System 3 è sempre stata sinonimo di Commodore 64. Abbiamo chiesto al nostro Guru il motivo di questa scelta di vita e questi ci ha risposto prontamente: "Piazzare 20 milioni di sistemi in un periodo in cui non c'era una diffusione di mercato ampia come quella odierna era un dato che non si poteva ignorare. Più in generale, il C64 era comunque una macchina favolosa, con a seguito incredibile tecnologie, come ad esempio il SID. In un'epoca in cui console come il NES erano alle vette della fama e della fortuna, noi decidemmo di rimanere fedeli al culto del Computer e questa scelta ci permise di espanderci anche sul mercato statunitense. Grazie a questo atteggiamento, diventammo la prima compagnia europea a far breccia nel mercato USA e il merito fu anche e soprattutto dell'8Bit Commodore".



» Il fatto che la System 3 prediligesse il C64 non impedì all'impavido Armakuni di approdare anche sui circuiti del NES.

# MEN IN BLACK

## I PIÙ GRANDI NINJA DE

**M**isterioso, letale e quantomai affascinante, il ninja ha incarnato per diversi anni il prototipo ideale di protagonista per videogame quali beat'em up scorrevoli, picchiaduro a incontri e hack 'n slash riservandosi, peraltro, l'insolito lusso di fungere da elemento jolly da impiegare anche in produzioni sportive inerenti golf, baseball e quant'altro. Facile da riprodurre su schermo grazie alla relativa semplicità di un abbigliamento neutro, l'assassino dell'ombra rappresentò quindi l'opportuno eroe

per una lunghissima serie di produzioni a 8-bit, salvo poi incontrare il suo periodo di maggior fama tra la seconda metà degli anni '80 e l'inizio dei '90, in relazione al contributo di star come Ryu Hayabusa, Armakuni e Joe Musashi. Prendendo spunto dal nostro indimenticabile incontro con i creatori di The Last Ninja, i vostri retrogamer del cuore hanno dunque provato a passare in rassegna i principali mattatori della categoria... Ecco dunque a voi i più agguerriti maestri dello Shuriken?



### # 1 RYU HAYABUSA

**ORIGINI** NINJA GAIDEN (TECMO)  
**DEBUTTO** 1988/ARCADE  
**CARISMA** ★★★★★

**P**rotagonista assoluto della serie Ninja Gaiden e membro di spicco del cast di Dead Or Alive, l'ultimo discendente del Clan Hayabusa incarna attualmente l'esemplare perfetto di ninja videoludico. Amato da uno stuolo impressionante di fan sin dal suo debutto, Ryu vanta due rappresentazioni principali: la prima, più legata allo stile Eighties, lo vede legato a un classico abbigliamento formale di tessuto azzurro, mentre la più recente lo inquadra invece come un letale guerriero ultramoderno che si avvale di una tuta ipertecnologica dotata di numerosi gadget mortali.



### # 2 ARMAKUNI

**ORIGINI** THE LAST NINJA (SYSTEM 3)  
**DEBUTTO** 1987/C64  
**CARISMA** ★★★★★

**U**nico sopravvissuto all'eccidio perpetrato dallo Shogun Kunitoki Ashigaka ai danni del pacifico Clan Fujiwara, Armakuni, è probabilmente l'eroe videoludico più legato ai classici dogmi della figura popolare del Ninja. Interamente avvolto nel proverbiale abito nero, egli è stato il mattatore assoluto della leggendaria trilogia di The Last Ninja (1987-1990) divenendo nel tempo un'icona assoluta del mondo dei pixel pur senza aver mai mostrato il suo volto al pubblico.



### # 3 KAGE-MARU

**ORIGINI** VIRTUA FIGHTER (SEGA)  
**DEBUTTO** 1993/ARCADE  
**CARISMA** ★★★★★

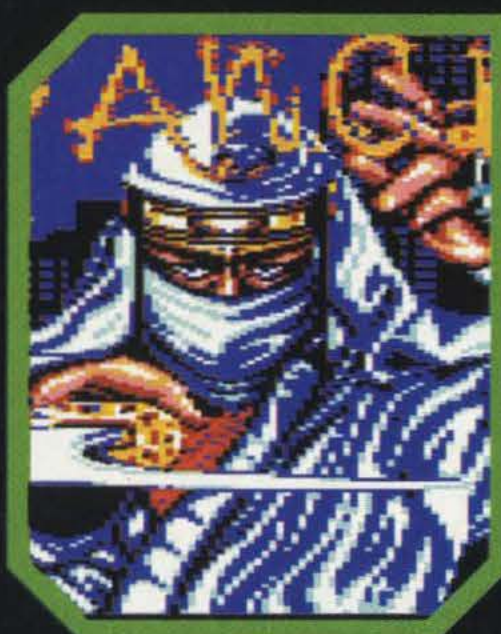
**I**mpavido asceta del Ninjutsu, il nobile Kagamaru Hagakure è sempre stato uno dei più amati esponenti del cast di Virtua Fighter. Presente in tutti i capitoli della serie, nonché in progetti paralleli come Giant Gram: All Japan Pro Wrestling 2 (1999, Dreamcast), egli viene generalmente raffigurato con indosso il suo abito rituale azzurro o, in alternativa, attraverso l'impiego di sgargianti armature cerimoniali. Semplicemente spaventoso il suo repertorio di colpi.



### # 4 JOE MUSASHI

**ORIGINI** SHINOBI (SEGA)  
**DEBUTTO** 1987/ARCADE  
**CARISMA** ★★★★★

**P**ur non essendo stato l'unico eroe ad aver svolto il ruolo di protagonista nella saga di Shinobi, Joe Musashi del Clan Oboro viene universalmente riconosciuto come il suo più emblematico rappresentante. Star assoluta del primo capitolo di quest'ultima (Shinobi, 1987), del suo relativo sequel (The Revenge Of Shinobi, 1989) e dell'acclamato Shinobi III: Return Of The Ninja Master (1993). Il suo cognome reca un omaggio alla storica figura di Miyamoto Musashi: nobile uomo d'arme nipponico autore del Libro dei Cinque Anelli.



### # 5 HAYATE

**ORIGINI** SHADOW DANCER (SEGA)  
**DEBUTTO** 1989/ARCADE  
**CARISMA** ★★★★★

**F**iglio di Joe Musashi, Hayate è il protagonista Shadow Dancer, probabilmente il migliore spin-off mai scaturito dalla Saga di Shinobi. Simile al suo prode genitore sia in termini estetici che tecnici, egli accoppia l'uso di Shuriken e Katana al supporto del suo bianco segugio Yamato, il quale incarna ovviamente il maggior segno distintivo di questo amatissimo classico. Curiosità: nell'omonima conversione europea per Sega Megadrive, Hayate fu sostituito con suo padre.

# LA STORIA DEI PIXEL



## # 8 RIKIMARU

**ORIGINI** TENCHU: STEALTH ASSASSINS (ACQUIRE/ACTIVISION)  
**DEBUTTO** 1998 /PSX  
**CARISMA** ★★★

Leader del Clan Azuma sin dall'età di 18 anni, Rikimaru è il melanconico protagonista della serie di Tenchu, nonché (probabilmente) il più affascinante ninja a essere recentemente apparso sulla scena videoludica. Perfetto interprete delle tecniche stealth che da sempre hanno contraddistinto la natura intima di questa etnia di guerrieri, egli si fa alfiere di un gameplay riflessivo e ponderato che è valso all'intero franchise l'appellativo di "simulazione".



## # 6 STRIDER HIRYU

**ORIGINI** STRIDER (CAPCOM)  
**DEBUTTO** 1989/ARCADE  
**CARISMA** ★★★★★

Nato originariamente in ambito Manga, Strider Hiryu fece il suo debutto nel mondo dei videogame nel 1989 innovando in maniera radicale la figura del ninja. Protagonista di una strabiliante epopea fantascientifica di natura action-platform, questi introdusse infatti nuovi parametri stilistici che, partendo da un look moderno, contaminato da elementi bio-meccanici, si rifletterono anche lungo le trame di un gameplay ultra-dinamico cucito intorno alle spettacolose abilità del suo protagonista.



## # 9 SCORPION

**ORIGINI** MORTAL KOMBAT  
**DEBUTTO** 1992 /ARCADE  
**CARISMA** ★★★★★

Scorpion rappresenta probabilmente il più riconoscibile "testimonial" della truculenta saga di Mortal Kombat. In veste di inquietante spettro, costui perseguita da sempre il suo acerrimo rivale Sub Zero, al fine di vendicare la strage perpetrata dai componenti del Clan Lin Kuei ai danni degli Shiray-Ryu. Un personaggio enigmatico e affascinante, il cui lato oscuro non ha ovviamente mancato di affascinare milioni di gamer in tutto il mondo.



## # 7 HATTORI HANZO

**ORIGINI** SAMURAI SHODOWN (SNK)  
**DEBUTTO** 1993/ARCADE  
**CARISMA** ★★★★★

Impenetrabile, spirituale e spietato, Hattori Hanzo è uno dei personaggi storici della splendida serie di Samurai Shodown. Estremamente agile e quantomai pratico da utilizzare, egli incarna un palese omaggio all'omonimo guerriero vissuto in Giappone tra il 1541 ed il 1596. Pur non essendo l'unico assassino dell'ombra presente nel cast del picchiaduro SNK (è infatti affiancato dal rivale americano Galford) Hanzo resta senz'altro il più efficace simbolo della cultura ninja al suo interno.

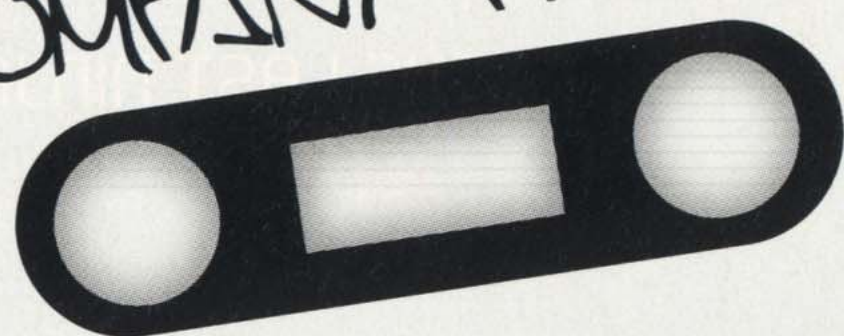


## # 10 GOEMON

**ORIGINI** GANBARE GOEMON! KARAKURI DOUCHUU (KONAMI - JAP ONLY)  
**DEBUTTO** 1986 /MSX/NES  
**CARISMA** ★★★★★

Parodistica rilettura videoludica del famoso ladro benefattore Goemon Ishikawa vissuto in Giappone a cavallo tra il 1558 ed il 1594, il protagonista di questa divertentissima saga di action-platform made in Konami si presenta come un rampante eroe dal look super deformed e l'espressione impertinente. Determinato a combattere il male in ogni sua forma e a proteggere i più deboli a ogni costo, egli ha trovato nella sua mistica pipa Kiseru l'arma definitiva...

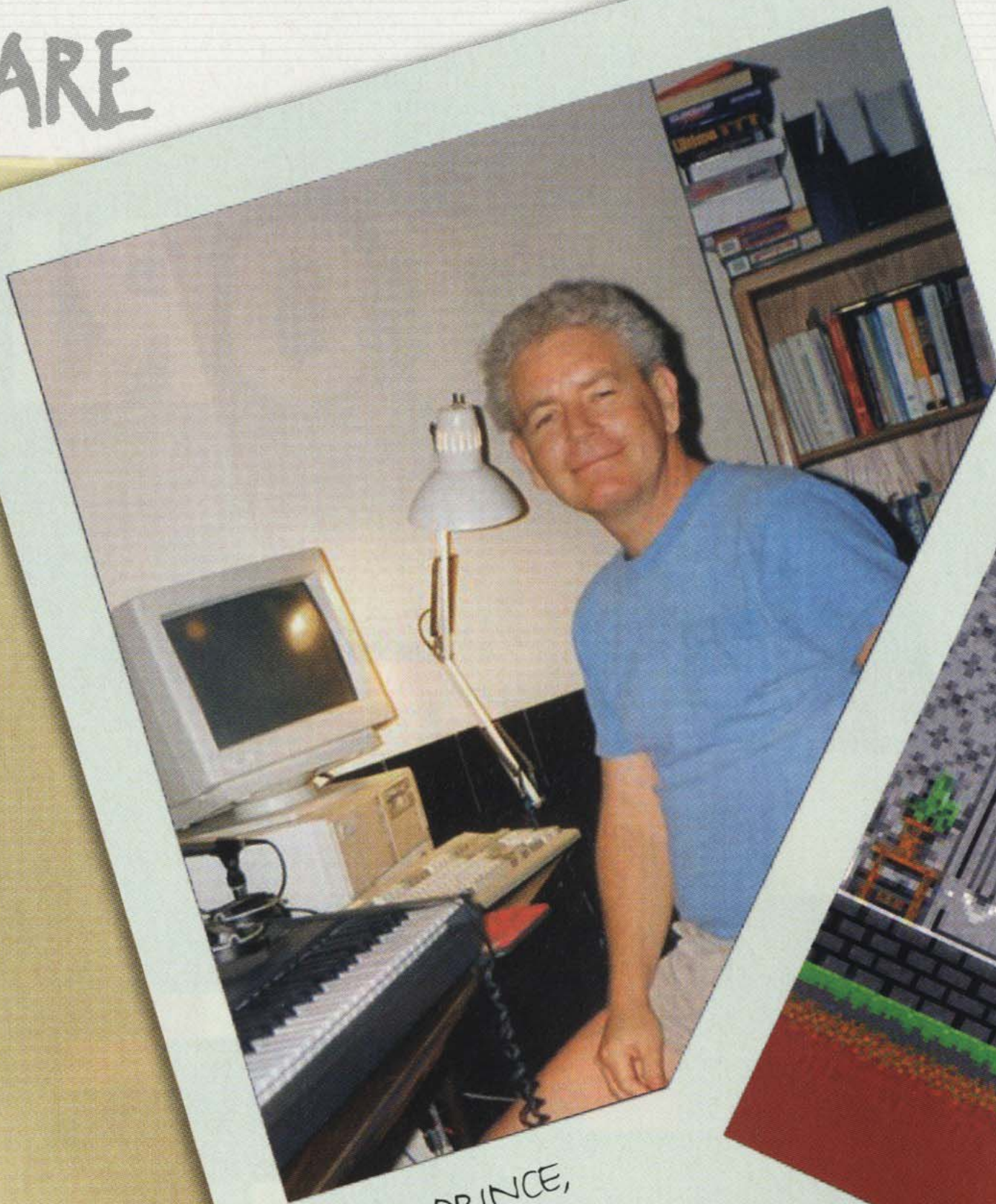
COMPANY PROFILE



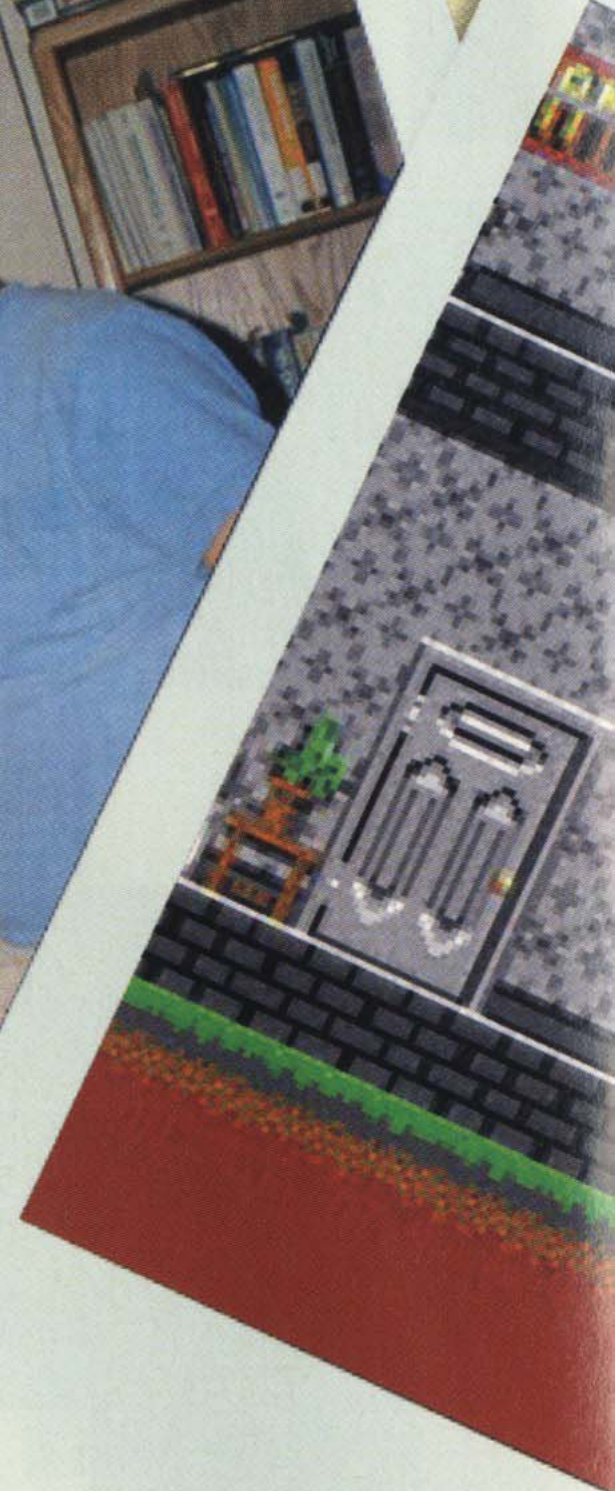
id SOFTWARE



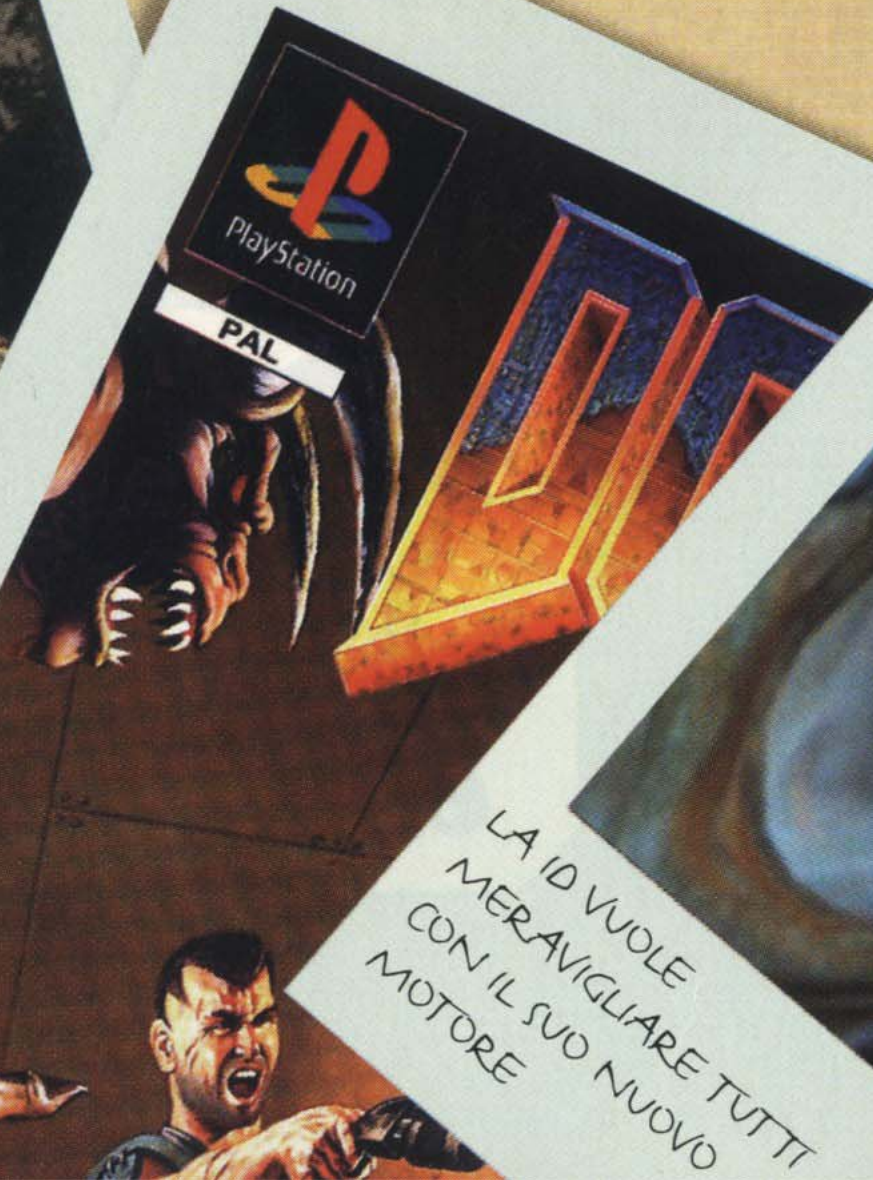
ADRIAN CARMACK  
MODELLA IL BOSS  
FINALE DI DOOM



BOBBY PRINCE,  
L'UOMO DEL  
SONORO



# SANGUE E ARENA: AL COSPETTO DEI SIGNORI DEGLI FPS



LA ID VUOLE  
MERAVIGLIARE TUTTI  
CON IL SUO NUOVO  
MOTORE



**Nel vocabolario della id Software non c'è traccia del concetto di 'semplicità'. In sedici anni di attività, questa compagnia ha sconvolto il mondo dei videogiochi, scatenato dibattiti morali, suscitato le condanne più nette e gli entusiasmi più accesi. Ancora oggi i suoi giochi sembrano rappresentare i conflitti interni alla psiche umana cari alle teorie descritte da Freud... E probabilmente non si tratta di un caso, dato che il logo ID rappresenta l'acronimo di 'Idee dal Profondo'...**

» Qui è dove tutto ha avuto inizio.



**C**ontrariamente a quanto si ipotizza, la grande avventura della id non ebbe inizio con la nascita del suo marchio, bensì molto più addietro, nei pressi di Shreveport (Louisiana) tra le pagine virtuali di Softdisk: un periodico di informatica di cui Tom Hall entrò a far parte nel 1987 in veste di programmatore, seguito solo due anni dopo da un "certo" John Romero. Nello stesso periodo, il buon John Carmack lavorava a tempo pieno in un bar del Kansas. Abbonato alla rivista, nutriva una sorta di venerazione per i giochi prodotti dal futuro Mr. Doom, sicché un bel giorno pensò di inviargli alcuni dei suoi esercizi di programmazione nella speranza di essere preso in considerazione. Fu più o meno così che i due John si ritrovarono a lavorare insieme ed è essenzialmente a seguito di questo evento che germogliò l'embrione del team id. Ben presto tra loro e Tom si sarebbe infatti stabilito un rapporto di lavoro tanto fecondo da sconfinare anche nel tempo libero a disposizione di ognuno. Come lo stesso Hall ci conferma:

"Spesso, nei miei giorni di riposo, mi recavo ugualmente in ufficio pur di prendere parte ai vari processi creativi..."

#### UN'INSOLITA SVOLTA

Sulle trame di questo canovaccio passarono diversi mesi: il tempo necessario a consolidare il rapporto. Poi si verificò l'episodio che segnò il destino del trio... "Dopo aver creato una speciale Routine di Scrolling continuato - ci racconta Hall in proposito - John mi chiese di aiutarlo a riprodurre su PC il primo livello di Super Mario 3: si trattava di un'impresa mai realizzata prima. Generalmente, questa piattaforma permetteva di elaborare solo sequenze di schermate fisse ma ora, di punto in bianco, questa legge non valeva più. Non ci volle quindi molto a completare il tutto e quando chiudemmo il Code, lo lasciammo entusiasti sulla scrivania di Romero con l'ironica scritta 'Dangerous Dave in Copyright Infringement'. La nostra storia era già cambiata per sempre, ma non ce n'eravamo ancora resi conto". Rimastone a dir poco entusiasta, Romero mostrò subito il programma al manager di sezione Jay Wilbur e questi ne fece immediatamente delle copie da inviare prima ai suoi Boss e poi alla stessa

Nintendo... Sebbene l'iniziativa avesse dell'incredibile, nessuna compagnia riusciva lo stesso ad intravedere l'utilità di produrre un gioco del genere su PC. "...Ma noi non ci demmo comunque per vinti - continua Tom - alla gente non interessava lo Scrolling inventato da John? Benissimo, pensammo, vorrà dire che il gioco ce lo faremo per conto nostro..."

#### L'ORA DI COMMANDER KEEN

Fu ancora una volta Carmack ad influenzare il corso degli eventi: "Il ragazzo - ricorda Tom - se ne uscì subito con un nuovo concept da applicare al programma. Si trattava di utilizzare quest'ultimo per dar vita ad un gioco in cui un giovane soldato salvava la galassia con le sue sole forze... Qualcosa di semplice ma estremamente efficace..."

Quindici minuti più tardi, la storia di Commander Keen era già pronta, ma i ragazzi avrebbero dovuto attendere un evento esterno per avviarne lo sviluppo. Fortunatamente, questo si verificò pochi giorni dopo tramite l'intervento di Scott Miller...

"Avendo fondato da poco la Apogee Software, Scott era in cerca di nuovi talenti da scritturare e qualche buon gioco da produrre..." ricorda Tom. "Essendo interessato da tempo ai lavori di Romero pensò quindi bene di contattarlo per proporgli una collaborazione e, in risposta, John gli inviò il suo Catacombs, stuzzicandone l'attenzione quel tanto che bastava da convincerlo ad acquisirne i diritti e a farci successivamente visita." Quando Miller arrivò negli studi della Softdisk, gli fu ovviamente mostrato il famoso clone di Super Mario 3 e questi, rimastone affascinato, si offrì di finanziare il resto. "Chiedemmo solo duemila dollari di anticipo - ci spiega sorridendo Hall - e Scott firmò l'assegno senza batter ciglio, malgrado il suo conto in banca non superasse i cinquemila!". Lo sviluppo di Commander Keen era dunque iniziato e con esso anche il processo che avrebbe portato alla fondazione della id. I ragazzi continuarono a lavorare per la Softdisk durante il giorno, riservando le notti

#### IN BREVE

La storia della id Software inizia alla Softdisk, azienda produttrice di un periodico mensile di informatica in cui lavoravano, Tom Hall, John Romero e John Carmack. Messisi in proprio dopo un fruttuoso accordo con la Apogee, i tre avrebbero la compagnia insieme ad Adrian Carmack, rivoluzionando in poco tempo il mondo dei videogiochi, battezzato il genere FPS con Wolfenstein 3D e perfezionandolo ulteriormente con le saghe di Doom e Quake.



» Wolfenstein 3D fu il primo sparattutto in prima persona della id.

#### SCAMBI EPISTOLARI

Sin dai suoi primi giorni di vita i fondatori della id diedero prova di una mentalità assai aperta, comunicando agli utenti i propri indirizzi telematici, rispondendo personalmente alle e-mail e avvalendosi dei feedback nello sviluppo dei loro futuri giochi. Il crescente numero di contatti spinse poi Romero e Carmack a creare propri Blog ed entrambi utilizzarono questi spazi dove si discuteva con gli utenti di tecnologia, tips e segreti, cercando anche di dare un aiuto a chi era rimasto indietro. Per saperne qualcosa di più potete comunque dare uno sguardo al portale "Planet Romero".

IFD

Ideas From the Deep

September 28, 1990

Scott Miller, President  
Apogee Software Productions  
Mayflower  
Garland, TX 75043

Dear Scott,

Here is the completed demo. We again remind you this is completely confidential, and is to be viewed by no one else. Thanks.

With this engine, we plan to produce a series of games, with the following typical introduction:

Billy Blaze, eight-year old genius, working diligently in his backyard clubhouse, has created an interstellar starship from old soup cans, rubber cement, and plastic tubing. While his folks are out on the town and the babysitter is asleep, Billy sneaks out to his backyard workshop, dons his BMX bike helmet, and transforms into...

COMMANDER KEEN—defender of justice! In his ship, the Bean with Bacon MegaRocket, Keen dispenses justice with an iron hand!

In this episode, aliens from the planet Vorticon VI find out about the eight year-old genius and plan his destruction. While Keen is out exploring the mountains of Mars, the Vorticons steal his ship and leaves pieces of it around the galaxy! Can Keen recover all the pieces of his ship and repel the Vorticon invasion? Will he make it back before his parents get home? Stay tuned!

Let us know what you think. Thanks for your time.

Sincerely,

The IFD Guys

Lakeshore Drive Shreveport, LA 71119 Phone: (318) 635

» È qui che ebbe inizio tutto.



» John Carmack al Quakecon 2006.

## LA SFIDA INFINITA

Ideato da John Carmack in persona, il Quakecon è un evento riservato unicamente a giocatori e modder di Quake.. Prima dell'uscita del gioco, la id aveva offerto sul suo sito alcuni livelli scaricabili e gli utenti ne ricavarono una versione beta che consentì di allenarsi per la competizione. Tornei di Quake aperti a tutti si svolsero in varie parti degli Stati Uniti e i vincitori si affrontarono in finale all'E3 del 1997. Il campione assoluto - un certo Thresh - se ne andò dalla fiera su una fiammante Ferrari offerta da Carmack. Da allora il Quakecon è diventato un appuntamento annuale per tutti gli amanti degli FPS e vanta anche un proprio sito: [www.quakecon.com](http://www.quakecon.com).

alla collaborazione Miller. Le rifiniture al progetto furono opera di Adrian Carmack (nessuna relazione con John), un designer in forza alla Softdisk del quale i due John conoscevano il talento, e il 14 dicembre del 1990 il gioco venne finalmente presentato al pubblico. "Con la stampa specializzata e i giocatori fu amore a prima vista..." precisa Hall. "E un mese dopo l'uscita, ci giunse la prima royalty sulle vendite: ben 10.000 dollari!" A quel punto Carmack e Romero informarono il boss della Softdisk che presto avrebbero fatto le valigie e che con loro sarebbe andato via anche Adrian Carmack. Era il primo febbraio del 1991: una data che rimarrà senz'altro scolpita per sempre negli annali della storia dei videogames.

## BATTESIMO DEL FUOCO

Chiaramente, i dirigenti della Softdisk non presero con ironia questo colpo di mano, sicché per un po', obbligarono i ragazzi a rilasciare un gioco nuovo con cadenza bimestrale sotto il vecchio marchio, finché non avessero trovato un team sostitutivo. "In realtà non volevo più avere nulla a che fare con la Softdisk," spiega Hall. "Ma ci serviva un trampolino di lancio per avviare la trilogia di Commander Keen, così mi convinsi ad accettare la loro clausola. Nei mesi seguenti ci ritrovammo quindi a fare un po' di tutto: Puzzle, Shooter, Platform. Praticamente condensammo in un solo anno le esperienze produttive di dieci."

Per tutto il 1991 il Team continuò lavorare a titoli legati al franchise di Keen; nel mentre, Carmack perfezionava invece il suo Ray Casting: la nuova tecnologia che gli avrebbe consentito la creazione di interi mondi in 3D. "Ci ritrovavamo di nuovo per le mani un Code in grado di cambiare la storia del videogame. - afferma Hall orgoglioso - e decidemmo di impiegarlo immediatamente. I primi due titoli sviluppati tramite Ray Casting finirono però nelle mani della Softdisk a causa del famigerato obbligo contrattuale..."

Il terzo sarebbe stato nientemeno che Wolfenstein 3D.

## DA WOLFENSTEIN A DOOM

"Da bambini, sia io che Carmack avevamo adorato il vecchio Castle Wolfenstein creato da Silas Werner - prosegue Romero - appena fu chiaro a tutti che il Ray Casting funzionava alla grande, entrambi decidemmo all'istante di realizzarne una rivisitazione tridimensionale..."

"Lo sviluppo del gioco richiese più tempo del previsto - precisa Hall - e per completarlo senza affanno, la Apogee non esitò a farsi carico degli ultimi due giochi da produrre per la Softdisk."

Vietato in Germania e criticato da enti morali e gruppi attivisti, il gioco convertì l'azione Stealth dell'originale in quello che passò alla storia come il primo FPS di sempre, trasformando di conseguenza la id in una delle Software House più in vista della sua epoca...

Mentre Romero e il resto del Team realizzavano un "sequel" denominato Spear of Destiny, il solito Carmack si era già messo al lavoro sul motore grafico che sarebbe diventato il cuore pulsante di Doom. Un'ennesima rivoluzione concettuale iniziava così a prendere forma, ma stavolta la posta in gioco era decisamente più alta. "Per alcuni, troppo alta" rimarca Hall. "Sommata ai micidiali ritmi di lavoro, la pressione emotiva iniziò a mietere i primi malumori e non passò molto altro tempo prima di vedere i primi caduti." Giunto ai ferri corti con Carmack nel 1993, Tom Shaw - uno dei membri più promettenti ad essere sopraggiunto nel Team - finì presto per ritrovarsi infatti senza lavoro, ed il compito di estrometterlo dall'azienda fu affidato a Romero.



» Tom Hall ai tempi della Softdisk.

## LA GLORIA ED IL SUO INESORABILE PREZZO

Nel settembre del 1993, Romero ritenne in ogni caso che il gioco fosse completo, ma Carmack gli ricordò prontamente la promessa che entrambi si erano scambiati in fase di Briefing circa l'implemento della modalità Online. Lottando strenuamente contro il tempo, il Team riuscì in qualche modo a realizzare anche quest'impresa e il 10 dicembre del 1993 Doom arrivò nei negozi, rivelandosi subito un successo strepitoso. Nel corso di soli diciotto mesi il gioco vendette oltre due milioni di copie con introiti pari a circa 23 milioni di dollari.

"Questo clamoroso risultato ci portò ovviamente a spingere il piede sull'acceleratore - ricorda Hall - e fu in relazione a questa direttiva che decidemmo di aprire le porte della compagnia anche a Tim Willits e American McGee, i quali si occuparono subito di realizzare alcuni sequel del gioco che, manco a dirlo, incontrarono la stessa fortuna dell'originale."

In poche parole era la gloria. In una manciata di mesi, Doom e la id avevano ormai cambiato per sempre il volto dell'industria: un traguardo inimmaginabile che sancì tuttavia la nascita delle prime crepe all'interno del Team. Mentre la maggioranza dei componenti di quest'ultimo si crogiolavano nello snocciolare statistiche da capogiro, John Carmack iniziò infatti ad isolarsi dal resto del gruppo. "Era totalmente preso dall'idea di evolvere il motore grafico di Doom - sottolinea Tom Hall. "Si era reso conto delle falle che lo affliggevano e aveva pertanto cominciato a predisporre i preparativi per una sua nuova versione cui sarebbe stato affidato l'onere di ospitare il progetto "Trinity", meglio inquadrabile come l'erede del nostro capolavoro."



» Con Doom RPG e Orcs & Elves la id ha intenzione di conquistare il mondo del Mobile Gaming...







» Negli anni ruggenti della id si suonava anche l'air guitar.

## UN "TERREMOTO" IN ARRIVO

Il progetto Trinity celava in realtà il DNA di Quake: un titolo dalle enormi ambizioni che Carmack non esitò a definire "L'evoluzione globale del Concept di Doom" nel corso di un'intervista rilasciata alla nota rivista Wired. "Il suo ottimismo malcelava in realtà una situazione sempre meno serena all'interno della compagnia - aggiunge Hall - Già da molto, Carmack pensava infatti che il resto del gruppo non lavorasse con il suo stesso, maniacale impegno e questo sospetto lo spinse a rimuovere tramezzi e pareti divisorie nella sede della compagnia con il probabile intento di uniformare i ritmi di sviluppo. Ma questo tentativo si rivelò fallimentare..."

Fu in quell'occasione che Romero iniziò ad avvertire lo stesso senso di oppressione provato alla Softdisk e di lì a poco i due entrarono in collisione, partendo proprio dalla polemica per stabilire a quale elemento spettasse il merito del successo di Doom. "Romero difendeva l'importanza del Design, Carmack quella della tecnologia - ricorda Hall - ed era impossibile venir fuori da quella disputa. L'ex barista del Kansas era semplicemente incapace di accettare che i giocatori si divertissero con un gioco non perfetto. In sintesi, uno amava il viaggio, l'altro la destinazione."

Il 22 giugno del 1996, dopo una lunga serie di traversie anche Quake raggiunse infine il mercato. Il pubblico ne fu conquistato, la stampa lo accolse con giudizi oltremodo lusinghieri e anche le vendite si attestarono su buoni livelli. Ma l'intero Team era ormai diviso, spaccato in due, e i suoi "leader" scelsero di non collaborare nella realizzazione dei progetti futuri del loro marchio: fu così che Carmack avviò lo sviluppo di Quake II iniziando anche a convertire l'originale per altre macchine, mentre Romero si dedicò invece alla direzione di Hexen ed Heretic, prima di essere licenziato dalla compagnia in seguito ai rancori risalenti alla complessa gestazione di Quake.

## LA CROCIATA SOLITARIA DI JOHN CARMACK

Le parole rilasciate oggi da John Carmack riguardo la dipartita del suo

"IN PAUSA PRANZO IL TEAM GIOCAVA CON FATAL FURY E DOOM, IL RESTO DELLA GIORNATA ERA DEDICATO AL DESIGN. E CARMACK NON APPREZZAVA QUESTO APPROCCIO"  
TOM HALL

ex-amico affondano il dito in una piaga con cui quest'ultimo convive da molti anni: "L'impegno di Romero non era corrispondente al successo del quale usufruiva. Fummo pertanto costretti ad allontanarlo." Sia come sia, la perdita del "primo John" si rivelò in ogni caso molto dannosa per tutta la id.

"Nel biennio seguente, buona parte della id, ed io con essa, si trasferì alla Ion Storm, la nuova compagnia di Romero" riprende Hall. "Carmack continuò invece imperterrito per la sua strada forte di una posizione ormai incontrastabile." Nel 1997 venne il turno di Quake II che, oltre ad offrire un'esperienza in single player molto diversa da quella vista nel suo predecessore, poteva vantare anche una modalità Deathmatch fino a 32 giocatori. In sei mesi ne furono piazzate oltre un milione di unità. Questa nuova affermazione spianò logicamente la strada al terzo capitolo di una Saga ormai amata alla follia da gran parte degli appassionati di FPS. Fu così che, nel 1999 Quake III Arena, venne alla luce, rivoluzionando ancora una volta il settore con un concept interamente dedito al Deathmatch e regalando in parallelo alla storia il motore grafico più richiesto della sua epoca al mondo.

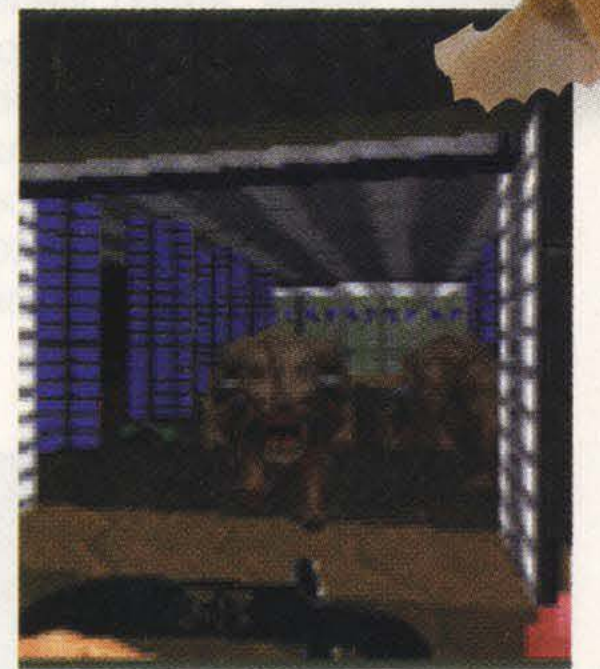
## L'INIZIO DELLA FINE

L'imponente affermazione di Quake III Arena coincise tuttavia con l'inizio di un periodo di stallo in cui la creatività della id cominciò a languire. Recentemente promosso CEO della compagnia, Todd Hollenshead raggiunse quindi un accordo con Nerve Software e Gray Matter Interactive per creare un altro gioco legato al Franchise di Wolfenstein. Da quest'accordo nacque così Return to Castle Wolfenstein, la cui storia colorava di soprannaturale quella della Seconda Guerra Mondiale. Mentre su Internet

iniziavano a diffondersi prepotenti le voci di un possibile abbandono di Carmack e della conseguente fine della compagnia, i lavori su Doom III tuttavia proseguivano, anche se a rilento. "Quando, nel 2004, il gioco uscì nei negozi - ricorda Hall - prendemmo coscienza del fatto che Carmack era infine riuscito a trasformare la serie in quello che in realtà aveva sempre voluto: un Survival Horror." Decisione stilistica coadiuvata da un clamoroso impianto tecnico, ma senza dubbio meno efficace di quando molti fan si auguravano. Di conseguenza, per la prima volta nella sua storia, un titolo legato al marchio di Doom non fu acclamato all'unanimità. Da lì in poi l'attività della id si ridusse ai minimi termini. Un paio di uscite per Cellulare e, soprattutto, la transazione che permise alla Raven di aggiudicarsi i diritti di programmazione di Quake 4 e dell'imminente Enemy Territory: Quake Wars. Più solo di quanto non lo fosse mai stato prima, John Carmack non sembra mostrare tuttavia alcun rimpianto per l'esito della carriera dei suoi ex-amici e appare come sempre immerso nella realizzazione di un nuovo Engine volto a rivoluzionare ancora una volta il mondo dei videogames. Ce la farà anche stavolta? Gli scettici non ne sono troppo convinti, ma noi, conoscendo il soggetto siamo pronti a scommetterci su un bel gruzzolo...

## GOD OF MOD

Carmack può essere senz'altro considerato il pioniere del Modding, avendo reso deliberatamente facile aggirare la protezione dei suoi giochi. Poco tempo dopo l'uscita di Doom iniziarono ad apparire le prime creazioni degli utenti e la id ne restò così impressionata da inserirle nei giochi successivi, assumendone anche gli autori. La disponibilità del codice sorgente originò anche numerose versioni non ufficiali dei giochi della id, come ad esempio Quake II per PSP. Lo stesso Carmack intervenne più volte in aiuto di altri programmatori, e ancora oggi li sostiene nel migliorare i motori di vecchi giochi. Molte terze parti hanno pertanto rilasciato giochi commerciali sotto la licenza della id, che aveva provveduto a fornire loro il motore e i tool.



» Final Doom nella gloria delle seghe elettriche. Osereste giocarlo?

LA ID AL COMPLETO (1992)



JOHN ROMERO AL MEGLIO DELLE SUE RISORSE ESTETICHE

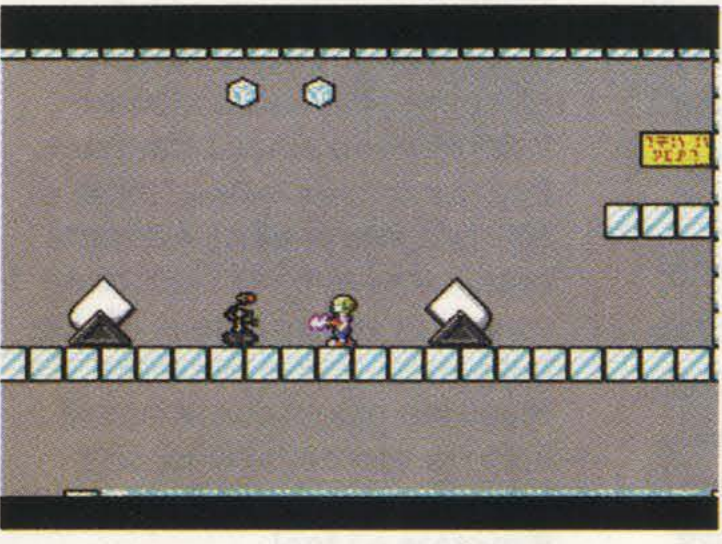




**COMMANDER KEEN: MAROONED ON MARS 1990**

» Prima avventura di Keen ed esordio della tecnologia

a scorrimento orizzontale su PC. Il piccolo Billy Blaze prende casco da football e astronave per diventare il noto e difendere la terra! Il Super Mario del PC.



**COMMANDER KEEN: KEEN DREAMS 1991**

» Intrappolato in una terra dominata da piante gigantesche,

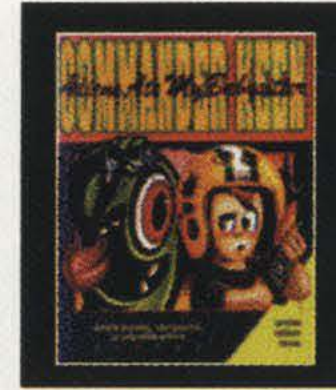
Keen si ritrova a respingere gli assalti di broccoli, asparagi e altre mostruosità vegetali, prima di affrontare il malvagio sovrano dell'orto: King Boobus Tuber.



**COMMANDER KEEN: GOODBYE GALAXY 1991**

» Anche se per i vicini è solo un bimbo di otto anni, l'universo lo conosce ormai

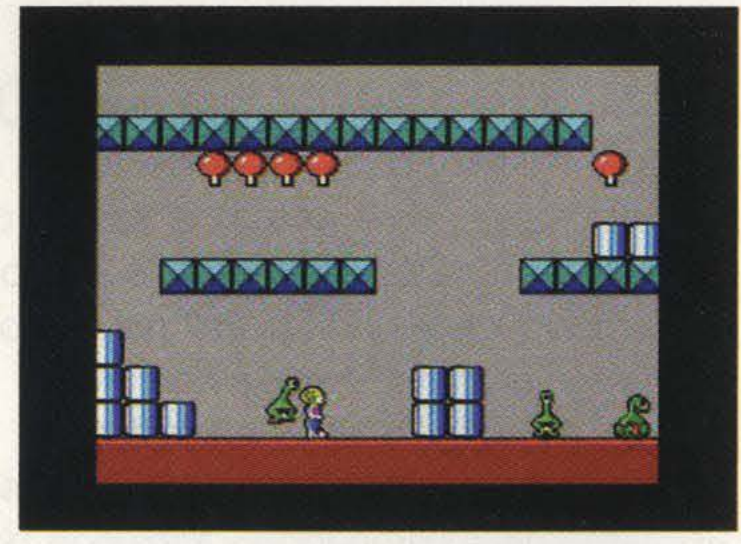
come Commander Keen. Afferrate saltarello e storditore neurale, infilatevi nella cabina del vostro Megarocket e aiutatelo a sfidare le lande di Shadowlands!



**COMMANDER KEEN- ALIENS ATE MY BABYSITTER! 1991**

» Un gruppo di alieni indaffarati a preparare il pranzo vuole fare

della vostra babysitter la portata principale. Occorrerà dunque salvarla, onde evitare imbarazzanti spiegazioni con mamma e papà. Ci riuscirà il mitico Commander?



**RESCUE ROVER 1991**

» Il cane Rover, vostro migliore amico, viene rapito da un gruppo di malvagi Robot cinofili. Senza

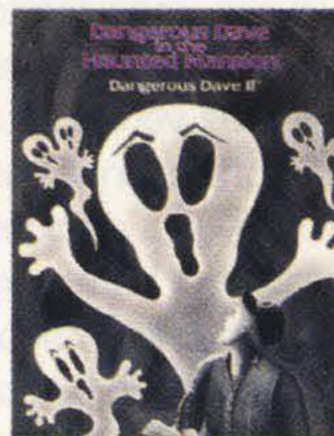
dimenticare che, una volta liberato il quadrupede avremmo dovuto fargli strada fino a casa ripercorrendo tutti gli scenari a ritroso!



**RESCUE ROVER 2 1991**

» I robot non vogliono saperne di lasciare in pace Rover, ma adesso il nostro alter ego è molto più abile di

prima. Simile all'originale quanto a Gameplay, ma ambientato in nuove ambientazioni molto impegnative, Rover 2 ci avrebbe tenuti impegnati per molto, molto tempo...



**DANGEROUS DAVE IN THE HAUNTED MANSION 1991**

» Simpatico Action/Platform ambientato in una fascinosa casa infesta da zombi,

spiriti, spiritelli e fantasmi. Scopo dell'avventura? Salvare il nostro caro fratellino dalle loro grinfie...



**HOVERTANK 3D 1991**

» Il primo gioco 3D Game per PC di sempre! Un'organizzazione sconosciuta vi ha assunto per

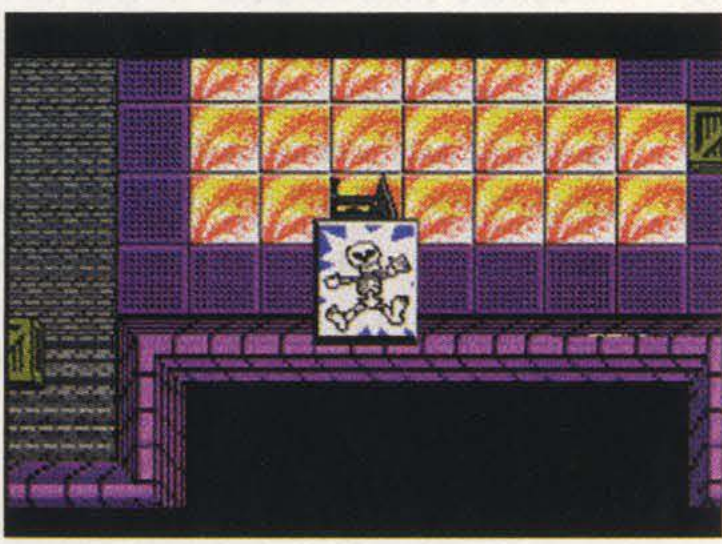
proteggere gli abitanti di alcune città sotto attacco nucleare. Lotterete contro il tempo e molti altri emlementi ostili tramite l'impiego di un potente cannone energetico.



**CATACOMBS 3D 1992**

» Questo titolo aggiornò la tecnologia di Hovertank 3D immergendo i giocatori in un mondo fantasy del

tutto tridimensionale. Impersonando il Sommo Stregone di Thoria, questi avrebbero dovuto salvare il Nemesis di Kelquest dal suo stato di animazione sospesa.



**WOLFENSTEIN 3D 1992**

» Sparatutto in prima persona ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale che

fece da battistrada a un al genere FPS. Inesauribile fonte di notorietà, polemiche e riconoscimenti vari per i leggendari signori della id Software.



**SPEAR OF DESTINY 1992**

» Wolfenstein al quadrato. La missione principale consisteva nell'infiltrarsi nel

sorvegliatissimo castello omonimo con lo scopo di e riprendere l'arma che avrebbe dovuto rendere Hitler invincibile.



**RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2001**

» Il Wolfenstein della maturità professionale di Carmack costituì

il vertice della serie: un mix di storia vera e di sovrannaturale che ebbe un potente impatto sul genere FPS.

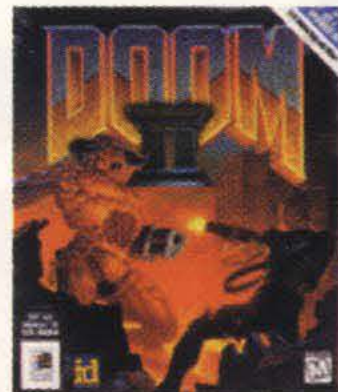




**DOOM 1993**

» Doom ci avrebbe visti attraversare numerosi labirinti nel tentativo di sopravvivere

ad una micidiale orda di creature demoniache. Il sontuoso Gameplay e la grande realizzazione tecnica ne fanno tutt'ora un classico.



**DOOM II: HELL ON EARTH 1994**

» Secondo Round: questa volta si combatte sulla Terra. Livelli sono più duri, mostri più forti e l'arrivo del mitico

shootgun a canne mozze. Cosa volere di più da uno shooter?



**ULTIMATE DOOM 1995**

» Remix del Doom originale con un episodio extra e nove tostissimi livelli aggiuntivi. Un

gioco impegnativo che può logorare le vostre meningi mentre cercate una strategia per uscire vincitori da uno scontro all'ultimo sangue.



**QUAKE 1996**

» Il gioco che mutò aspetto all'industria. Chiunque dovrebbe giocarlo almeno una volta nella vita. La

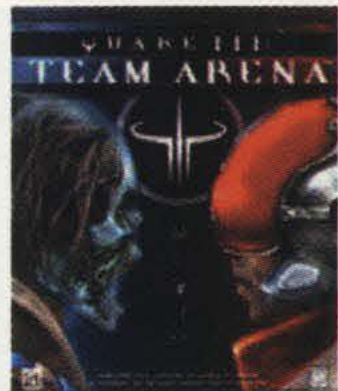
tenebrosa ambientazione gotica e la possente colonna sonora dei Nine Inch Nails sprizzano arte da tutti i pori. Se non l'avete mai provato, fatelo adesso.



**QUAKE II 1997**

» Seconda uscita anche per Quake. Anche in questo caso, i mostri erano meglio definiti e il Gameplay di fondo più evoluto.

Molti utenti arrivarono a vendere la propria camicia pur di acquistare gli aggiornamenti PC necessari a farlo girare come si deve!



**QUAKE 3 ARENA**

» La rivoluzione di Quake 3 Arena è tutta nel gioco online: un episodio di Quake sviluppato e pensato

unicamente per le sfide via Internet. Il successo è stato elevato, tanto da convincere la id Software a riportare questo indimenticabile classico sul Live Arcade di Xbox 360.



**DOOM 3 2004**

» Il Survival Horror in soggettiva che Carmack aveva sempre sognato. Grafica incredibile ed un Coop-Mode molto elaborato

spinsero molti a gridare al miracolo. Gli altri continuarono tuttavia a preferirgli i relativi prequel...



**QUAKE 4 2005**

» Sviluppato dalla Raven Software tramite l'impiego dell'Engine di Doom 3, Quake 4 cercò di riportare la serie alle sue

origini dopo da digressione "only Multiplayer" del suo terzo capitolo. Un'esperienza di gioco solida, e qualche interessante colpo di scena per un titolo tutto sommato valido.



**HEXEN: BEYOND HERETIC 1995**

» Proiezione di Quake nel mondo di D&D, con tanto di cavalieri in sella a mostruosi dragoni e creature davvero

ostili. Previste anche le magie e la possibilità di volare. Poco ispirato, purtroppo, il design dei livelli.



**HEXEN 2 1997**

» Pensate a un World of Warcraft con armi ultrapotenti, negromanti e i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse a zozzo per gli

scenari. Secondo alcuni, il più epico di tutti i giochi prodotti dalla id.



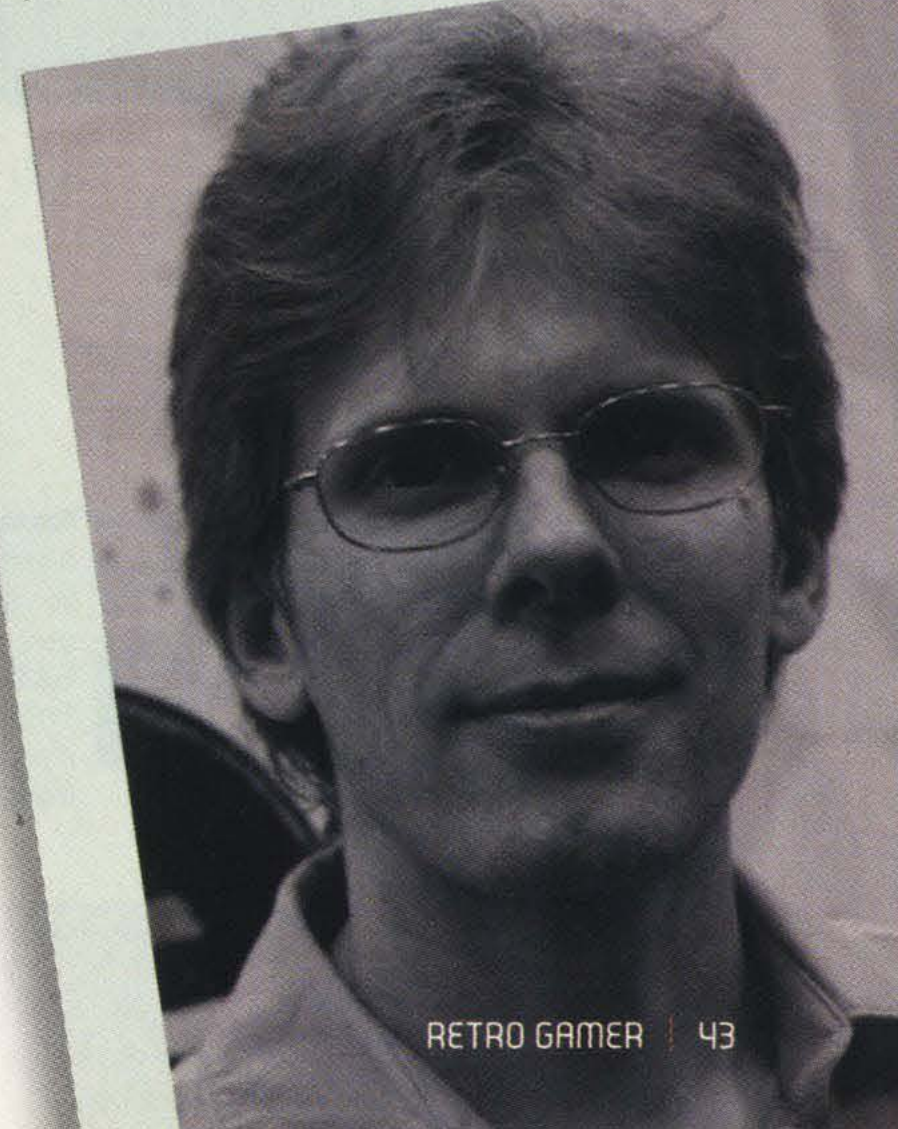
**HERETIC 1994**

» Un Doom in salsa fantasy privo di armi da fuoco e accezioni gore

di sorta. Per molti, un Doom fatto male. Per noi un titolo invece coraggioso che ebbe la sfortuna di doversi confrontare con il suo fratellone al piombo...



JOHN CARMACK,  
ULTIMO COMPONENTE  
SUPERSTITE DELLA ID



# ORIENTAL EXPRESS

LA NINTENDO CHE NON T'ASPETTI...

## SPLATTERHOUSE: WANPAKU GRAFFITI

IN BREVE



- ▶ PRODOTTO: NAMCO
- ▶ SVILUPPO: INTERNO
- ▶ HARDWARE: NES (FAMICOM)
- ▶ DA IMPORTARE: SPLATTERHOUSE 2 (MEGADRIVE)

Uno dei più vistosi, e se vogliamo sgradevoli, aspetti di Splatterhouse Wanpaku Graffiti era il look Super Seformed del suo comparto grafico: l'accostamento di questo tipo di character design proto-pacioccoso ad elementi di gioco Hyper-Truculenti si rivelava infatti piuttosto disturbante...



**Fatto interessante**

Il personaggio di Rick Taylor è comparso in vari altri videogiochi. Kid Chameleon può raccogliere una maschera di Halloween con le sue fattezze, mentre alla fine del livello 2 di Kid Dracula (Gameboy) il protagonista combatte contro un doppione etero del buon Rick SD.

I boss della Nintendo, compagnia tradizionalmente rivolta alla famiglia, si saranno chiesti e richiesti se pubblicare la conversione di Splatterhouse: Wanpaku Graffiti, arcade con protagonista uno studente posseduto, che massacrava a colpi di mannaia un esercito di nemici. Alla fine, il gioco uscì per il NES, ma solo in Giappone... con buona pace dei giocatori europei, privati di una fra le più sanguinose e bizzarre avventure nella storia degli 8-bit.



È molto utile che i necrofori sistemino i cadaveri in ordine cronologico.

**メガ駆動機構** Sonic e Tails, Toejam ed Earl, i Bonanza Bros... di coppie 'strane' il Megadrive ne ha viste davvero tante, ma nessuna, forse, può dirsi pari a quella formata da un penseroso studente di parapsicologia e una mistica maschera maya.

Splatterhouse uscì in sala giochi nel 1988 e due anni dopo fu convertito - con pessimi risultati, purtroppo - per PC Engine. Nel 1992 il marchio sarebbe giunto su Megadrive con la cartuccia di Splatterhouse 2 (più un ripensamento che un sequel), ma a cavallo fra queste due uscite si registrò quella per il NES o Famicom, nota come Splatterhouse: Wanpaku Graffiti.

Questo gioco della Namco stupì il pubblico come potrebbe fare un gioco di combattimento dove gli avversari, anziché darsela di santa ragione, si scambiano da lontano gesti amichevoli. Adottando lo stile SD (Super-Deformed) e riempiendo i livelli con una lunga serie di incredibili mostruosità, la compagnia diede al marchio e a Rick un'identità singolare ma ben definita, la stessa con la quale sarebbe stato da allora noto al grande pubblico.

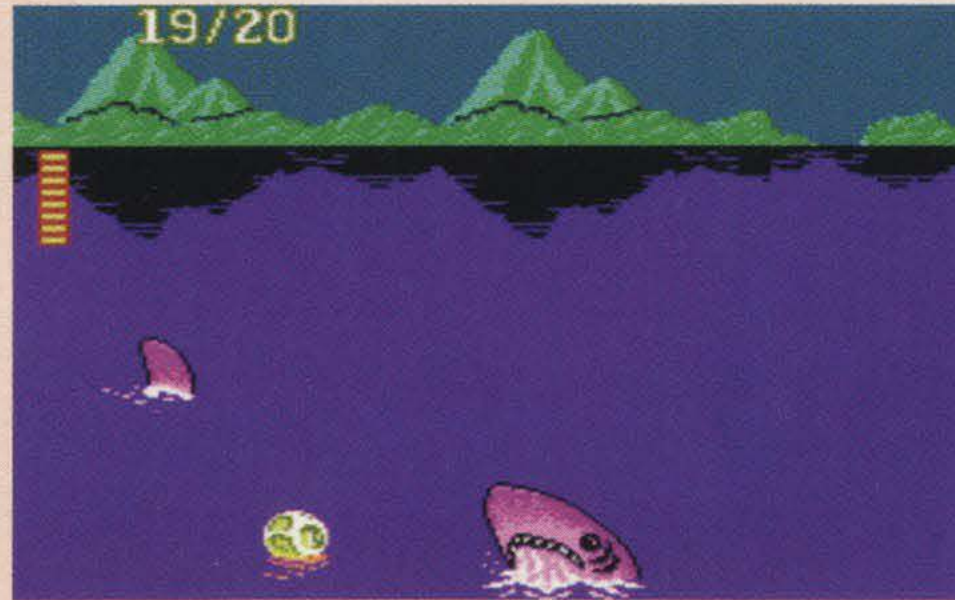
Splatterhouse: Wanpaku Graffiti - termine giapponese che si può tradurre con 'brutti graffiti' - inizia con un Rick morto e sepolto e con l'inconsolabile Jennifer che singhiozza sulla sua tomba. Un gioco nel quale il



# I GIOCHI ORIENTALI CHE NON CE L'HANNO MAI FATTA AD ARRIVARE FINO A NOI...



» L'operazione è stata un successo su tutta la linea. Il paziente non mangerà mai più un satsuma.



» Indovinate un po' quale film mette alla berlina questa parte...



» Ah, ecco come mai il cavaliere ha perduto la testa. Era affamato.

protagonista ci lascia prima ancora che abbiate preso in mano il joystick non costituirebbe un'esperienza lunga né divertente: presto, tuttavia, un fulmine colpisce il cippo e riporta in vita il nostro eroe. I due non hanno il tempo di gioire che una seconda scarica risveglia il dirimpettaio di tomba di Rick, il malvagio Pumpkin Prince. Costui non trova di meglio da fare che rapire Jennifer e al redivivo Riock non resta che armarsi di coraggio e correre in soccorso della sua amata.

Il titolo della Namco batteva chiaramente sul tasto della parodia: Splatterhouse rappresenta, infatti, un'autentica fiera di tributi al cinema e ad altri videogiochi. Rick mostrava un'inusuale rassomiglianza con un certo killer attivo nei pressi di un campeggio, mentre i nemici, i boss e le locazioni risultavano immediatamente familiari agli appassionati dell'horror. Ispirato da film iconici come Friday The 13th, Poltergeist e la serie di Re-Animator, il gioco faceva il verso al cinema trash ed ebbe una parte di rilievo nella nascita del survival horror.



» Il gioco ha un aspetto carino, ma alcune immagini o situazioni risultano un po' pesanti. Viene da chiedersi come abbiano fatto a passare le maglie della censura.

Preoccupata forse di un possibile insuccesso, la Namco aveva ritirato il gameplay hack'em up a scorrimento laterale del coin-op, sostituendolo con un più sicuro approccio platform. Rick saltava dagli scaffali, interagiva con l'ambiente e si trasferiva in mondi segreti. I nemici, ridicolmente gonfi, venivano eliminati nei modi più assurdi: potevate spaccare mostri in due, schiacciare topi radioattivi contro la parete di una fogna e centrare con una pallottola la bocca di un sacerdote sputafuoco. I sette livelli del gioco si facevano beffe di alcuni fra i più famosi titoli del cinema: dal sub-boss ispirato ad Alien, all'omaggio allo Squalo nel livello di Camp Diamond Lake, allo

spettro armato di lame che ricordava l'assassino armato di forbici di The Burning. Non mancavano ulteriori riferimenti a The Fly, L'Esorcista e Halloween. Nel finale scopriremo il perché di tutte queste imitazioni, ma di questa parte non vorremmo svelarvi nulla, lasciandovi ancora più ansiosi di ritrovare ed importare il gioco originale, diventato ormai un oggetto da collezione.

Splatterhouse: Wanpaku Graffiti è un fantasioso e appassionante viaggio nel terrore che, per la sua grande giocabilità e per lo scarso peso dei testi, risveglierà care memorie nel cuore dei fan di horror e splatter senza bisogno di farsi colpire da un fulmine, naturalmente.



» Un buon numero di trovate umoristiche ha per soggetto il bagno.

私を読み、私に書くことができ、私に知らせれば好みのゲームはある



# CHASE H.Q.

"LET'S GO, MR. DRIVER!"



- » **PRODOTTO** TAITO
- » **SVILUPPO** TAITO
- » **GENERE** CORSE
- » **FORMATO** COIN-OP
- » **DEBUTTO** 1988

**S**e dovessi scegliere un vecchio e polveroso coin-op da piazzare in salotto, uno soltanto, credo proprio che alla fine punterei sul simulatore d'inseguimenti della Taito. Da ragazzino, in sala giochi, i racing-game mi calamitavano più di ogni altra cosa. Non avevo ancora la patente e quindi subivo tantissimo il fascino di un controller a forma di volante, anche perché a casa guidavo con quello che al massimo somigliava a un cambio. Quando volevo farmi un bel viaggio coast to coast con la musica a palla e il vento tra i capelli, mi buttavo sull'incantevole OutRun, ma se mi serviva una bella scarica di adrenalina dovevo necessariamente passare all'energico Chase H.Q. Una supercar nera, una sirena lampeggiante, 60 secondi di tempo e 3 dosi di nitro per raggiungere il criminale in fuga e costringerlo a fermarsi a suon di sportellate. Inseguire e raggiungere, ma non sorpassare. Un'idea semplice quanto fresca, ripresa da tanti titoli corsaioli che però commettono lo stesso errore del sequel di Chase H.Q.: quello di mettere troppa carne al fuoco. Nel velocissimo capitolo originale, che dopo tutto questo tempo ancora non ha perso il suo smalto, non si poteva invece bombardare l'auto del cattivo. Bisognava solamente tamponarla con tutti i sentimenti, come accade con le autoscontro al luna park, dosando bene la spinta della turbina. Certo, alla lunga, la struttura del gioco rischiava di sconfinare nella ripetitività da laser-game, ma che vi devo dire... io all'epoca la trovavo semplicemente avvincente. Purtroppo devo ammettere di non essere mai arrivato a baciare il paraurti rosso della maledetta Porsche 928, all'ultimissimo livello ma mi rifiuto comunque di farlo con l'emulatore su PC, giocando con la tastiera! Tanto, un giorno o l'altro, il mitico cabinato di Chase H.Q. finirà ammanettato nel mio salotto. Parola di sbirro.

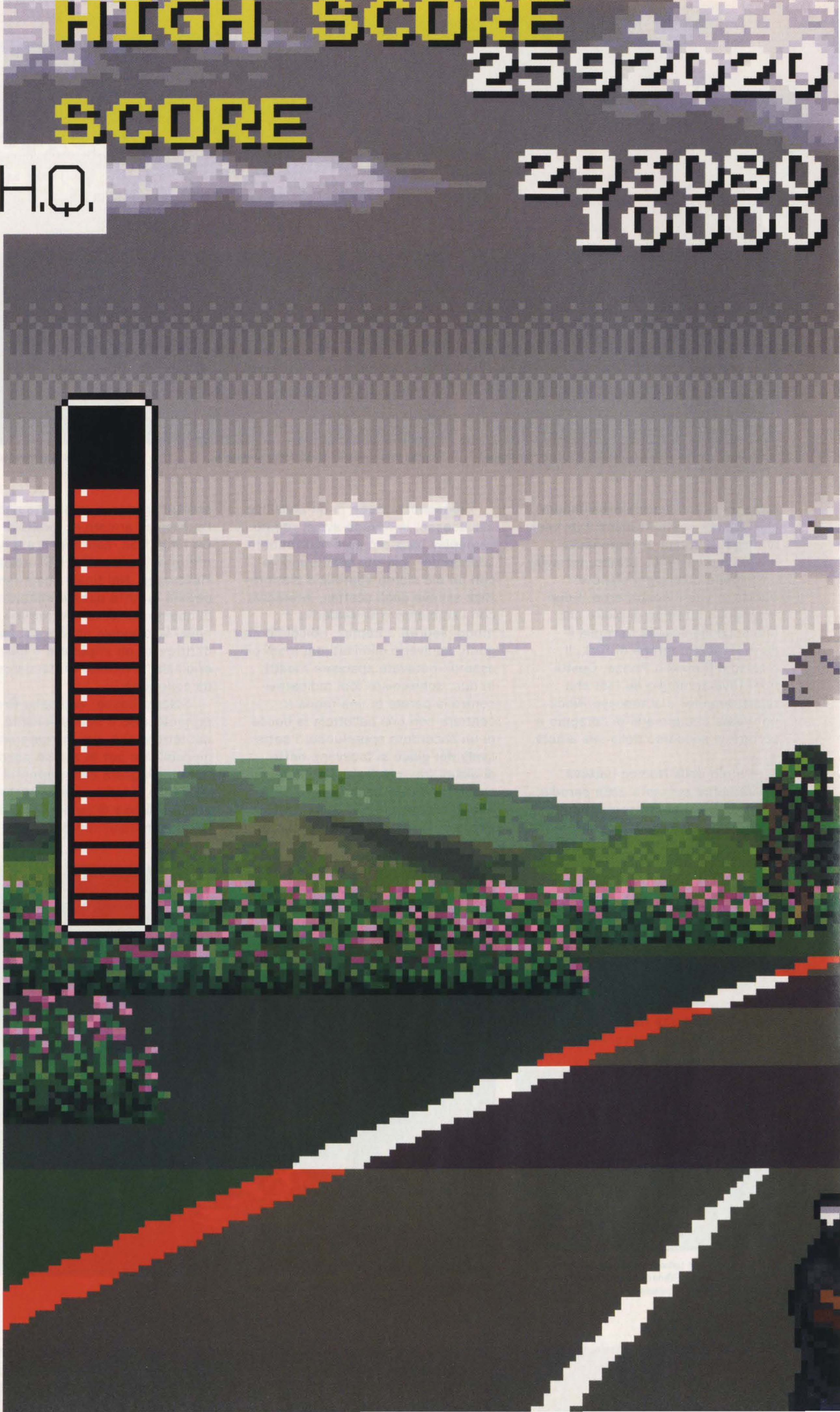
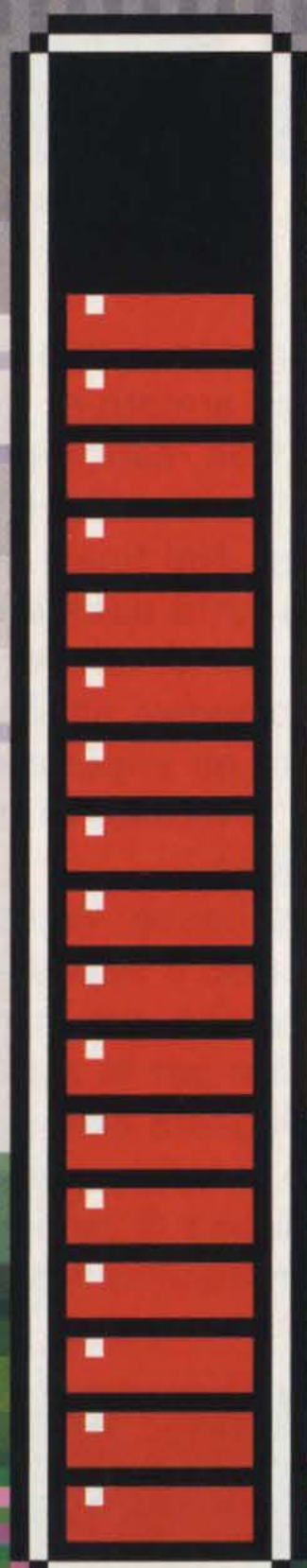
**Roberto Pulito**

# HIGH SCORE

# SCORE

2592020

293080  
10000



TIME  
24

DISTANCE  
SPEED

228KM



STAGE

## UN TRIBUTO A PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

Quella di Phantasy Star è senza dubbio una delle Saghe che, nel corso della storia, hanno subito il maggior numero di metamorfosi. Sin dalla sua prima apparizione su Master System, il franchise si è evoluto in maniera considerevole tanto da risultare oggi quasi irriconoscibile. Per omaggiare a dovere il suo ventesimo anniversario, abbiamo deciso di organizzare una vasta retrospettiva che, ripercorrendo questo straordinario iter concettuale, ci narrerà la storia di uno dei più grandi GdR di sempre...

IL CROCEVIA  
DEGLI UNIVERSI  
**PHANTASY  
STAR**

1987-2006

### I. IL PIANO OTIAWO

Il Capitolo d'esordio di Phantasy Star emise i suoi primi vagiti nel lontano 1987, divenendo prima una delle più massicce Killer Application del catalogo Master System e, conseguentemente, una vera e propria spina nel fianco del NES di Nintendo. Nel mescolare sapientemente elementi GdR ed architetture grafiche avanzate, i suoi creatori avevano, di fatti, dato vita ad un progetto affascinante come pochi altri, il cui successo si rivelò determinante per ribaltare il destino di Sega: compagnia che, all'epoca, non navigava certo in buone acque.

Sebbene l'industria Nipponica fosse al culmine del suo splendore e tutte le aziende impegnate in ambito Arcade riuscissero a maturare introiti da capogiro anche sul fronte Home, la S di Osaka non era infatti riuscita ad affascinare ancora quest'ultima fascia d'utenza, limitando quindi la sua area di influenza al solo mercato Coin-Op, dove titoli come Space Harrier ed After Burner parevano comunque farla da padrone.

Per quanto diversi produttori si

sarebbero magari accontentati anche del solo successo in Sala, Isao Otiawo, allora CEO dell'azienda, non era tuttavia disposto a rinunciare tanto facilmente alla conquista di un terreno così lucrativo: più che sicuro che, con il supporto di un progetto moderno e ben delineato, il Master System potesse rivelarsi un avversario ben più competitivo per gli Home System in voga a quei tempi, egli iniziò pertanto a modellare i dettagli di una politica molto più aggressiva, che trovava proprio nei giochi le sue armi più efficaci.

Queste ambizioni iniziarono a concretizzarsi sin dal 1986, anno in cui la Sega fondò il Clan S.P.E.C (Sega Players Enjoy Club) con il preciso scopo di creare un proficuo Filo Diretto tra produttore e consumatore. Composta da membri dello stesso Staff tecnico della società e rappresentanti della sfera Fan, questa lungimirante intuizione diede ben presto ai dirigenti della società modo di comprendere il motivo per cui gli stessi appassionati dei suoi Arcade Hit, scegliessero sempre il Nes come console domestica. Informato





## ALLEATI DA NUTRIRE

Una delle innovazioni più caratteristiche della serie di PSO, fu l'introduzione di alcuni personaggi di supporto che avrebbero aiutato il protagonista a completare le missioni. Tali alleati, chiamati Mags, potevano essere o trovati o scambiati con altri giocatori. Per sopravvivere e crescere, essi abbisognavano di notevole cura e nutrimento e, a seconda del tipo di alimentazione, assumevano personalità diverse: quindi, erbe medicinali e una dieta basata su cibi ristoratori, ne facevano un Mag docile e incline alla cura degli amici, mentre se nutriti con cibo magico o gocce fotoniche, sviluppavano un tipo di personalità più aggressiva. Potevano subire tre evoluzioni: un primo stadio originario; dopo il ventesimo livello si duplicavano, mentre successivamente sviluppavano delle caratteristiche di combattimento a seconda della classe di appartenenza. I Mags assorbivano potere dai danni fotonici subiti dai personaggi, che una volta arrivati a 100, potevano scatenare un'esplosione.



LET ME SEE IT.....  
OUR DUTY IS CLEAR;  
WE MUST PROTECT  
THE PLANETS OF THE

» Noah o Lutz, come sarebbe stata conosciuta poi, provocò un forte dibattito sulla cronologia di Phantasy Star.



THANKS FOR SAYING  
ME. I GUESS IF  
MEDUSA CAN STOP  
ME, I DON'T HAVE

» Odin è stato il primo eroe dell'universo. La sua prima apparizione lo vedeva trasformato in una statua di pietra, pronta per essere rigenerato da Alis e Myau.

quindi del fatto che GdR come Dragons Quest e Final Fantasy fossero in effetti in grado di fare la differenza, Otiawo decise di assemblare un Team di talentuosi sviluppatori, il noto AM8, e stanziare infine un proficuo Budget volto al finanziamento del primo progetto a tema mai realizzato dalla grande

## II. UNA SQUADRA IMBATTIBILE

In principio, i lavori relativi allo sviluppo di questo nuovo titolo, furono avviati da un gruppo piuttosto ristretto di specialisti. Ma, ben presto, la determinazione profusa da questi ultimi nel tentativo di proporre qualcosa di realmente rivoluzionario, finì per coinvolgere l'intera compagnia e dar quindi vita ad uno degli ambienti di



» Le prime immagini dei protagonisti da cui tutto scaturì.



» Il primo cattivo di PS, una volta conosciuto come il magnanimo King Lassic.



I'M MYAU.

» Non vi lasciate influenzare dalle apparenze: Myau era di estrema utilità all'interno del gruppo.



» La prima incarnazione di Dark Falz in SP1.



lavoro più prolifici di sempre. Tra i numerosi membri di Team esterni passati all'elaborazione di quello che sarebbe divenuto il primo episodio della Saga, figuravano, infatti, anche i nomi di autori che avrebbero influenzato la storia dei videogames, primi fra tutti, Yuji Naka e Yu Suzuki. Fino ad allora, il futuro creatore di Sonic aveva sempre preferito concentrare i propri sforzi sulle conversioni da Arcade ad Home System dei titoli e Suzuki non aveva mai seriamente pensato di occuparsi del mercato casalingo: fu però l'interesse maturato da entrambi nei confronti del piano dei ragazzi della AM8 a far cambiare loro idea e ad assumere quindi ruoli determinanti nella creazione delle ambientazioni e delle alchimie tecniche che avrebbero costituito la struttura portante del gioco. Se l'influenza di Suzuki e Naka fu quantomeno significativa, un ruolo oltremodo cruciale fu poi svolto dalla giovane Reiko Kodama che, già reduce dallo sviluppo di titoli importanti come il grazioso Ninja Princess ed il famosissimo Alex Kidd In Miracle World, non mancò di infondere un taglio decisamente particolare al Design dei protagonisti del gioco. Mentre le notevoli ambizioni tecniche della Kodama poterono dunque trovare una concretizzazione grazie al talento dell'Engineer Naota Oshima, un ulteriore contributo creativo fu infine fornito da Miki Morimoto e Tokuhiko Uwabo, i quali si accollarono l'onere di testare l'efficienza dei continui progressi maturati dalla squadra nell'elaborazione

dell'engine di base ed arrangiare al contempo una colonna sonora che prendesse drasticamente le distanze dal tipo Sound Dinamico proprio dei successi da Sala firmati Sega.

## III. LA CREAZIONE

Fu solo quando questo eterogeneo Team di talenti poté definirsi completo che la stesura effettiva del gioco passò alla fase pratica. Come ci conferma oggi la stessa Reiko: "Prima di dare ufficialmente inizio ai lavori, ci assicurammo che Yugi Naka avesse comunicato a tutti i concetti base che intendeva esplorare nel corso del programma. Solo quando ritenemmo che questa fase di Briefing fosse conclusa, ci adoperammo affinché ognuno di noi desse il massimo per rompere gli schemi tradizionali dei GdR allora vigenti." Dopo una breve pausa, la Kodama prosegue quindi il suo racconto: "Uno dei nostri obiettivi principali era quello di proporre un comparto visivo all'avanguardia, che nessuno avesse mai tentato di riprodurre su Console. Sotto questa ottica ci sembrò che gli ambienti 3D utilizzati in campo PC per la creazione di scenari come Dungeon e Labirinti potessero incarnare un buon punto di partenza: decidemmo pertanto di tentare un insolito assemblaggio tra questa tecnologia e tematiche stilistiche volte a fondere elementi Sci-Fi ad altri appartenenti alla scena Fantasy. Un connubio fino ad allora mai proposto in quei termini, che diede fortunatamente i



» Nel corso delle diverse storie, Dark Falz diventava sempre più spaventoso e potente.



» Da sinistra verso destra: dal quarto capitolo in poi, le evoluzioni di Dark Fatz diventavano sempre più terribili. E in PSD abbiamo assistito ad una delle trasformazioni più suggestive mai viste in un videogame.

risultati sperati”.

Dopo aver creato una sorta di “esoscheletro” del gioco, venne dunque il momento di plasmarne l’intero corpo. Contrariamente a quando si potrebbe ipotizzare, in relazione alle elevate pretese tecniche dei suoi creatori, lo sviluppo del Code progredì con un ritmo ideale: una condizione favorita dalla presenza di Naka-San, il quale, avendo maturato una certa esperienza nel campo degli Engine di matrice tridimensionale grazie agli insegnamenti di Yu Suzuki, si prodigò a trasformare in realtà ogni ambizione di Oshima e Kodama. La riuscita di questo processo, determinò ovviamente il conseguimento di un’impresa che andava ben al di là dei limiti propri dei sistemi ad 8bit dei tempi, delineando quindi i contorni di un’Opera destinata a fare la storia.

#### IV. EROI

Una volta archiviata la fase “pragmatica” dell’Opera, il Team si dedicò dunque all’allestimento di una possente Storyline e alla rispettiva scelta dei protagonisti. “L’idea di affidare il ruolo principale dell’intera storia ad un personaggio femminile - ci spiega in

merito Reiko Kodama - scaturì sempre dalla nostra volontà di rompere gli schemi. A quei tempi, le eroine erano inusuali e noi volevamo appunto esplorare terreni poco conosciuti”. Quanto al Plot Narrativo, i soggettisti si assicurano di produrre materiale epico ed affascinante, che contenesse tutti gli elementi base di un’epopea degna di Star Wars: ambientato sul pianeta Palma, Phantasy Star avrebbe narrato le vicende di Alis Landale, una giovane donna intenzionata a vendicare la morte del fratello e a liberare la sua terra natale dalla tirannia di King Lassic, sovrano originariamente nobile ed illuminato, trasformatosi in despota in seguito alla corruzione perpetrata sulla sua psiche da un malefico potere chiamato Dark Force. Come sappiamo, ognuna delle intuizioni sopra citate si sarebbe rivelata vincente, tuttavia fu nei suoi esorbitanti numeri che il gioco trovò i più evidenti connotati titanici. Stipato in una sola cartuccia da 8 Mega Bit - che incarnava circa sedici volte la misura standard dei supporti dedicati al Master System - Phantasy Star sarebbe stato anche il primo



» Da Phantasy Star 3 ormai, i giocatori nutrivano delle aspettative su chi potesse essere la fonte maligna da battere nel gioco...

## RICORDATE QUANDO...



### Entravate nella Lobby?

Sicuramente una grande emozione quella di accedere le prima volta nella sala d’attesa di Phantasy Star Online. Sebbene la comunicazione poteva avvenire solo mediante tastiera, il sistema di chat adottato della Sonic Team era davvero ingegnoso, e riusciva ad abbattere i confini tra i giocatori di tutto il mondo.

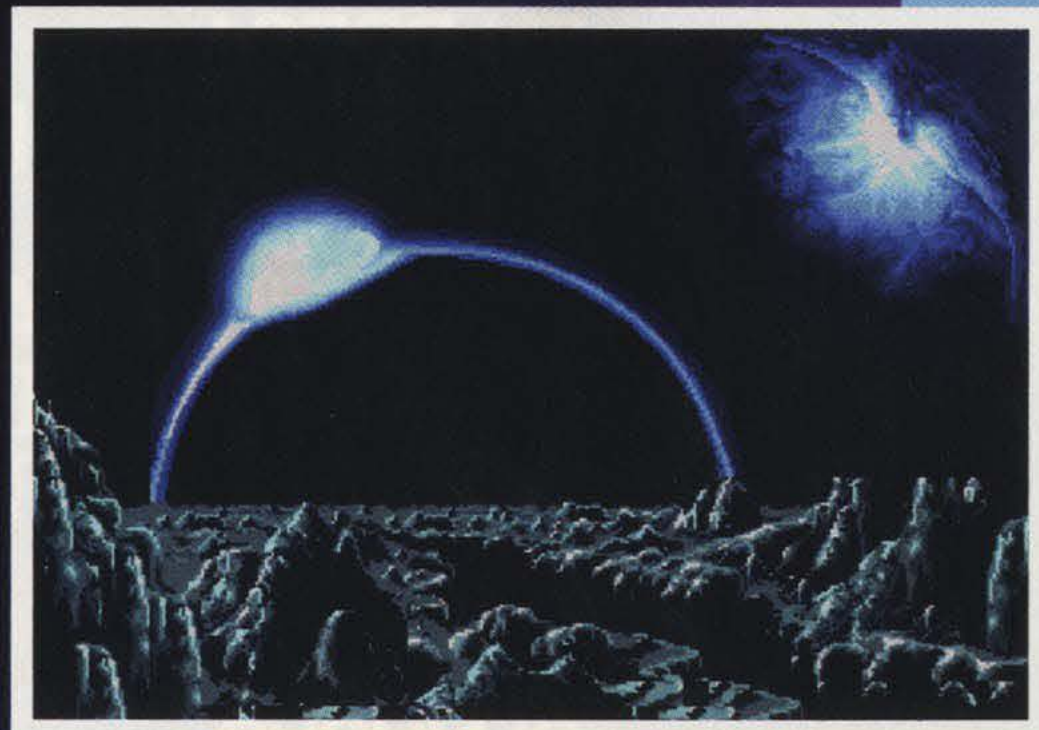
“TALE DECISIONE FU PRESA ANCHE PERCHÉ LE EROINE ERANO INUSUALI, E, DESIDERANDO ARDENTEMENTE CREARE QUALCOSA DI NUOVO, VENNE QUASI NATURALE PROPORRE UNA DONNA”

gioco ad utilizzare un sistema di salvataggio ed un Chip Sonoro FM integrati all’interno della cartuccia ospitante. Tutti elementi rivoluzionari, che non mancarono chiaramente di trasformare i responsabili del miracolo in una sorta di eroi. Più di ogni altra cosa, il Team AM8, riuscì in ogni caso nell’intento di creare un prodotto unico ed innovativo il quale, potendo anche contare su un profondissimo Concept di gioco a base di esplorazione e spettacolari sequenze di combattimento, non mancò di generare pareri entusiasti sia da parte del pubblico che della stampa.

### V. LA SAGA CONTINUA...

Questi unanimi riconoscimenti convinsero ben presto i dirigenti SEGA a produrre un sequel del gioco. L’avvicinarsi dell’era 16Bit e dell’imminente scontro tra SNES e Megadrive spinse tuttavia costoro a spingere affinché il progetto prendesse corpo su quest’ultimo sistema, obbligando pertanto il Team AM8 ad un’altra sfida titanica: quella di ampliare il Concept espresso nel corso del primo capitolo della serie e utilizzando le risorse di una macchina nuova e ancora in fase di rodaggio. Fu soprattutto Toru Yoshida, coordinatore e manager storico del Team AM8, ad occuparsi della gestazione dell’Opera, e fu sempre in merito ad una sua decisione che questa assunse due delle direttive che l’avrebbero maggiormente segnata: quella di proporre un netto ritorno al 2D ed un nuovo sistema di combattimento. Decisioni drastiche,





» Dall'introduzione del gioco, non sarà sfuggito ai giocatori che PS3 possedeva un'atmosfera molto più oscura rispetto ai primi due.



» Le notevoli tracce audio di Phantasy Star furono ottenute mediante l'impiego di uno speciale Chip FM, contenuto all'interno della cartuccia.

## GLI ALTRI PHANTASY STAR

Essendo uno dei franchise della Sonic team, i personaggi di questa immensa saga apparivano in molti altri giochi, anche come contenuti extra sbloccabili. Per citarne qualcuno, in Hoshi Wo, su Master System era possibile vedere lo shuttle familiare col quale avevamo vissuto i nostri viaggi a Motavia, Palma e Dezeris. Ancora, in Super Daisen Ryaku, vi era una mappa del pianeta Motavia, in Shenmue I e II c'era il simpatico gattino giocattolo di Myau Musk, mentre sull'autobus era indicata anche la strada per Paseo-Zema. Poi, lo stage finale di Rouge in Sonic Adventure II conteneva delle scatole PSO nelle quali erano inseriti gli anelli, e se si completava la battaglia con tutte A, si sbloccavano nuovi costumi di PSO per Sonic e Shadow. Invece, sul Game Cube Beach Spikers tra gli extra era inserita PHANTA2, che evocava la tipologia di ragazza dai capelli verdi e dalle orecchie Numan.

## “RIALLACCIANDOSI AL PRIMO EPISODIO ATTRAVERSO UN SALTO TEMPORALE DI 1000 ANNI, È DELINEATO UN FUTURO DISPERATO IN CUI TECNOLOGIA E NATURA COMBATTONO PER COESISTERE”

ma a quanto pare necessarie, che lo stesso Yoshida definì così in un'intervista dell'epoca: “Desideravo eliminare i Dungeon 3D per lasciar spazio ad un territorio più densamente popolato in modo da arricchire così tutta l'ambientazione circostante ai protagonisti. Per quanto riguarda invece i combattimenti, abbiamo invece deciso di mantenere l'effetto di tridimensionalità degli scenari, riservandoci però il diritto di applicare su di essi Sprite Bidimensionali al fine di conferire maggior peso al Character Design e alle rispettive animazioni”. In termini di Storyline, Phantasy Star II può peraltro essere considerato come il fautore del tema portante che avrebbe dominato successivamente l'intera Saga. Proponendo un salto temporale pari a circa 1000 anni di distanza dagli eventi narrati nel suo predecessore, esso avrebbe gettato le fondamenta di una lunghissima epopea ambientata in un futuro

desolante, in cui tecnologia e natura si davano battaglia per coesistere, forzate dall'influenza di Mother Brain: una macchina costruita inizialmente con l'intento di tutelare la sfera ecologica del mondo, ma presto degenerata in una crudele entità votata allo sterminio delle forme di vita civilizzate. Rappresentata su schermo da un comparto grafico minuzioso e coadiuvata da un sistema di gioco che permetteva ai giocatori la possibilità di formare il proprio Party in base alle proprie scelte e non in maniera precalcolata, la Main Story del gioco trovava il suo Eroe nel giovane Rolph e la sua stella nella dolce Nei, una ingenua androide che sarebbe presto entrata a far parte dell'immaginario collettivo legato ai GdR. Personaggi di ingente profondità che Yoshida definì così: “Rolph e Nei potrebbero rappresentare una versione videoludica dei protagonisti di Blade Runner e dar quindi spazio ad un'affascinante approfondimento sul rapporto tra uomo e macchina. Due realtà molto diverse eppure tanto simili che cercano di completarsi a vicenda. Mother Brain, ricalca invece più un ibrido tra una madre zelante e la freddezza di una macchina e il suo linguaggio deriva quindi dalla fusione di questi due elementi, rendendola

quasi una sorta di divinità”. Uscito nel marzo del 1989 in Giappone, a dicembre negli States e solo nel corso della prima metà del 1990 in Europa, Phantasy Star II dominò le classifiche di mercato per lungo tempo, creando in parallelo il mito di una produzione praticamente perfetta che la quasi totalità dei Fan del Franchise inquadra come suo migliore episodio. Poco dopo Sega annunciò quindi lo sviluppo di un suo successore che, pur utilizzandone lo stesso motore grafico, fu tuttavia realizzato da un Team completamente differente, rivelandosi di rimando piuttosto diverso da ciò che molti si attendevano. “Phantasy Star: Generation of Doom non presentava un flusso narrativo lineare perché i nostri intenti erano più quelli di allestire una sorta di Spin Off” ci spiega oggi in merito Katsunori Tsukamoto, Producer del gioco. “Quando decidemmo di progettare il Terzo Capitolo della Saga -prosegue - condividemmo l'ipotesi di creare una



**DA PROVARE...**

**Phantasy Star online-DC**  
Pur distaccandosi in maniera totale dai suoi precursori, questo entusiasmante capitolo della serie, ha soddisfatto appieno le aspettative dei suoi fan. Certo, coloro che possiedono un 360 o una PS2, potrebbero provare Phantasy Star Universe che però, sebbene ampliato su larga scala, non incarna una produzione altrettanto efficace.

» Phantasy Star C.A.R.D. Revolution, era un gioco fantastico, presentando una delle più graziose visuali in-game sul GameCube, sebbene valido solo per la modalità offline.



» Molto del materiale del primo PS, è stato poi modificato in SFO, come si vede nell'immagine di questo drago.

storia indipendente che non fosse necessariamente una continuazione dei primi due: il nostro obiettivo era, infatti, quello di inventare un prodotto che fosse unico, e ricordo che rimanemmo tutti molto soddisfatti sia dalla sua trama, che dalle integrazioni narrative proposte." Ambientato anche in questo caso a ben 1000 anni di distanza dal capitolo che lo aveva preceduto, Phantasy Star III si sviluppava lungo i contorni di una tormentata guerra civile in cui gran parte dei giocatori finì presto per trovarsi a suo agio e tra questi c'è inoltre ancora oggi chi ricorda con piacere l'introduzione dei quattro finali aperti proposti.

## VI. PHANTASY STAR IV: LA FINE?

Benché il tempo trascorresse inesorabile, trascinando a suo seguito una lunga serie di nuovi GdR di rimarchevole fattura, la febbre da Phantasy Star non accennava a placarsi. Alla luce di questo dato, Sega decise di continuare a supportare il suo sviluppo, mediante progetti che sfociarono anche in campo Handheld,



» Phantasy Star II: Text Adventure, comunicava tante emozioni quante quelle dei primi due salvo che per le animazioni.

dove il Game Gear ospitò di fatti due Spin Off della Saga: Phantasy Star Adventure, adattamento del secondo capitolo di quest'ultima in cui veniva approfondito il background dei personaggi, e Phantasy Star Gaiden, episodio volto ad approfondire la trama del primo Phantasy Star proponendone una sorta di indiretto Sequel.

Per quanto entrambi i titoli vantassero una solida struttura di gioco, non riuscirono però a comunicare le stesse emozioni che i loro fratelli maggiori avevano regalato ai rispettivi fan e costoro si ritrovarono dunque a concentrare tutte le loro aspettative su Phantasy Star IV: progetto varato nel 1993 e destinato inizialmente ai circuiti del Mega CD con l'intento di recuperare le architetture grafiche 3D che avevano caratterizzato il debutto della Saga, che fu tuttavia reindirizzato alla volta dei lidi Megadrive per motivi tecnici. "Ci sarebbe piaciuto davvero tanto reinserire il 3D - commenta oggi la Kodama a riguardo con evidente rimpianto - "ma dovemmo purtroppo abbandonare l'idea perché le capacità dell'Hardware del Mega CD non sarebbero state sufficienti a supportare le nostre ambizioni e avrebbero protratto in maniera intollerabile i tempi di sviluppo." Quasi a conferma di quest'ultima affermazione, Phantasy Star IV debuttò in Giappone nel dicembre del 1993 a seguito di tempi di produzione relativamente brevi. Pur presentandosi come una semplice continuazione del terzo capitolo della serie, esso proponeva tuttavia diverse novità che, partendo da un Character Design ed un comparto animazioni interamente rivisti, culminavano in una modalità di

combattimento ancor più profonda la quale, oltre ad implementare l'uso di tecniche combinate presentava anche l'implemento della "Battle Machine": una Feature che consentiva ai giocatori di fronteggiare i nemici guidando i veicoli. Questi elementi non fanno che dimostrare ancora una volta la devozione nutrita nei confronti del Franchise da una compagnia che, all'epoca, ipotizzava la sua ufficiale conclusione. Come ci conferma Yoshida: "Phantasy Star IV avrebbe dovuto rappresentare l'ideale conclusione della Saga, e da coordinatore e direttore del progetto mi dedicai anima e corpo alla sua realizzazione...". Dopo aver incantato e scaldato i cuori di tantissimi giocatori per sei lunghi anni, la luce di Phantasy Star si apprestò quindi ad eclissarsi per un periodo analogo e, con il passare del tempo, nessuno avrebbe mai ipotizzato un suo eventuale ritorno...

## VII. IL NETWORK: UN UNIVERSO DA SCOPRIRE

Nel corso del TGS tenutosi nel settembre del 1999, tra lo sbigottimento generale degli astanti, Sega annunciò tuttavia il lancio di un nuovo progetto a tema destinato ai circuiti del possente Dreamcast con l'intento di sfruttarne il pionieristico potenziale Online. Affidata alle mani capaci dei componenti di Sonic Team, la nuova impresa mirava ovviamente a riportare in auge il marchio della serie, sconfinando in uno dei progetti più impegnativi mai affrontati dalla major d'Osaka. Purtroppo, durante la sua realizzazione furono riscontrati molti problemi: la versione beta del gioco era in tremendo ritardo con i tempi ed era fortemente instabile. Gran parte degli ostacoli incontrati dal Team di sviluppo rispondevano all'allestimento di una modalità in Rete che potesse in qualche modo emulare in ambito Console ciò che i PC avevano già raggiunto con Ultima Online ed Everquest: per tale motivo la compagnia giapponese decise quindi di testare il Dream Arena - il portale di Rete in forza al suo prodigioso 128Bit - attraverso il lancio del grazioso puzzle game ChuChu Rocket!, il cui duplice obiettivo sarebbe pertanto consistito nell'incoraggiare i possessori della Console a saggiarne il potenziale Online e, soprattutto, di testare l'efficacia del neonato Network di



About a month ago... Mysterious monsters started to

» PS4 raccontava le storie con animazioni testuali che davano al gioco tantissimo fascino.



» Ecco il raggio di attacchi particolarmente efficace, e a differenza di molti altri boss, non seguiva un ciclo predefinito.

» Le anime di Phantasy Star4 sono di pregevole fattura, e hanno raggiunto un livello molto alto che fino a quel momento i giochi occidentali non avevano mai raggiunto.

## IL LATO OSCURO

Dark Falz - meglio inquadrabile come Dark Force - è l'unico boss che appare in ogni capitolo della saga: sebbene venga distrutto alla fine di ogni episodio, egli ritorna più cattivo di prima a tormentare la vita dei videogiocatori. Probabilmente vanta il maggior numero di uccisioni commesse e manipola l'indole fragile dell'umanità per trasformarla in qualcosa di corretto e degradato. In PSO divenne Dark Falz e batterlo rappresentava una delle sfide più ardue del gioco: uno dei suoi colpi più micidiali, il Magis Attack, era capace di ridurre ad un solo HP la salute di tutto il party e questo, oltre ad equivalere ad una morte più che sicura, non consentiva la resurrezione dei personaggi se non dopo la scomparsa del boss. Il massimo della frustrazione, sarebbe chiedere ad un retro redattore, che accidentalmente vendette la Epic Weapon, spada in grado di sconfiggerlo, come si sia sentito...

supporto.

Pur affermando che Chuchu Rocket! fu solo una mera sperimentazione, Naka ammise che esso servì a spianare la strada verso la conquista della Rete. Il processo che avrebbe determinato la natura da MMORPG del nuovo Phantasy Star si sarebbe comunque rivelato molto più articolato del previsto e uno dei principali ostacoli fu rappresentato dal comprendere come amalgamare i Network di tutto il mondo: un'impresa che lo stesso Naka definisce oggi come troppo complessa per le limitazioni esistenti all'epoca: "Sebbene un PC costasse in media circa dieci volte di più di un Dreamcast, la selezione di giochi Online ed il rispettivo funzionamento proposti prima non erano paragonabile al nostro progetto. Spesso la gente ignorava quanto poteva risultare difficile programmare architetture di Rete su una console, e a giudicare dai risultati, ritengo che il nostro lavoro sia stato comunque ottimo".

Sia come sia, Phantasy Star Online avrebbe debuttato nel dicembre del 2000 ottenendo un incoraggiante riscontro di pubblico. I giocatori rimasero affascinati dal vibrante cosmo progettato da Yuji Naka e dai suoi collaboratori, tanto che pochi notarono

"magagne" come quella di presentare una colonna sonora molto simile a quella originaria del primo. Riprendendo i temi narrativi sviluppati nel brillante Phantasy

Star II, la sua Main Story si sarebbe dipanata lungo gli orizzonti dei pianeti Ragol e Pioneer 2, trovando il suo fulcro dinamico nell'esistenza di protagonisti rifugiatisi alla loro volta dopo essere sopravvissuti alla distruzione del loro pianeta. In termini puramente tecnici, un ruolo determinante fu conferito alla Hunters Guild presente sul primo dei due mondi, la quale offrendo ai giocatori la possibilità di accettare Quest di vario tipo, fece anche da Punto di incontro per gli Utenti.

Questa sezione, l'anima vera e propria del gioco, consentiva ad un massimo di quattro giocatori di incontrarsi in una Lobby e formare così un Party da impiegare in missioni che consentivano anche il recupero di oggetti rari, da scambiare o riutilizzare in seguito. Fu anche introdotto un sistema che permetteva di comunicare con persone diverse attraverso un'interfaccia ad icone, e fu così che, per la prima volta nella loro vita, i console gamer europei furono in grado di comunicare con

» Ecco la potenza di Mother Brain da Phantasy Star II: evocava il potere dei pianeti per impedirvi di eliminarla.





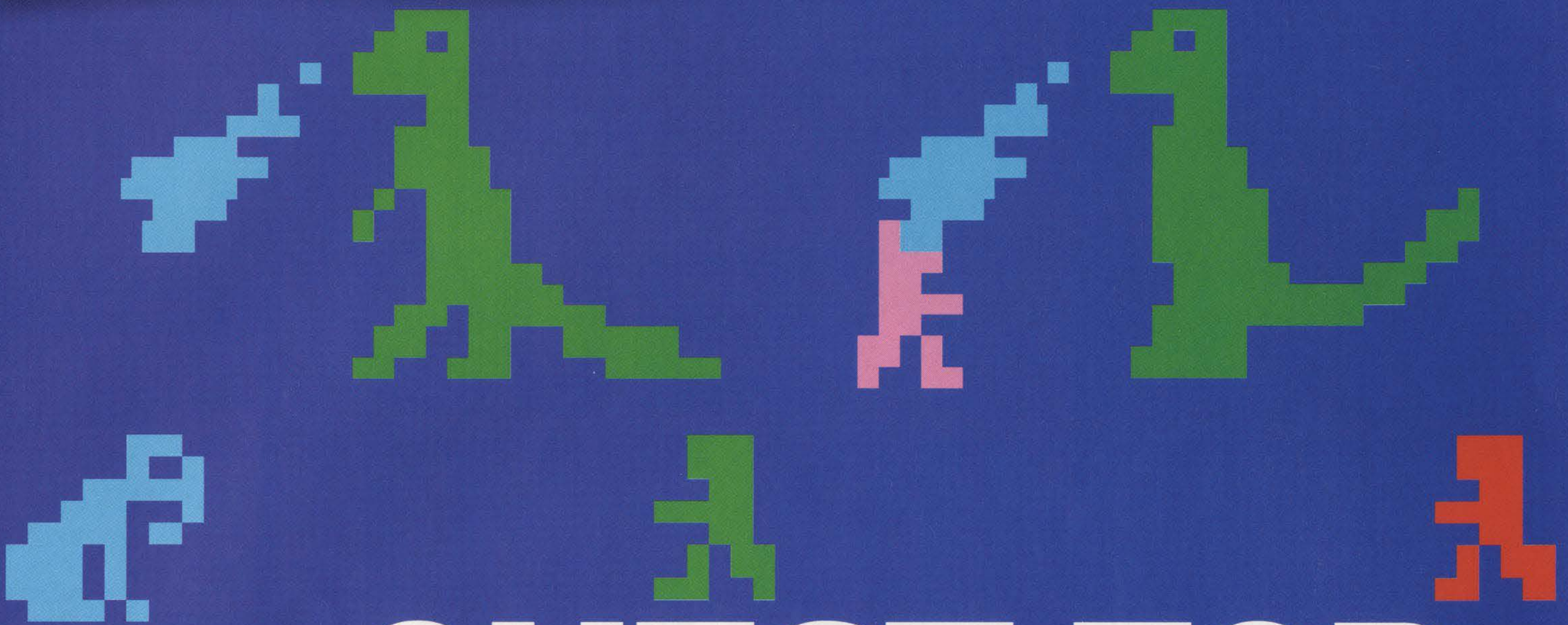
tutto il resto del mondo. Attuando una sincronizzazione temporale insieme alla Swatch, Sega consentì peraltro ai giocatori di giocare nella stessa frazione di tempo. Un'opzione particolarmente utile in missioni speciali che venivano lanciate in periodi tipici come Natale o Pasqua. Il successo ottenuto da Phantasy Star Online è stato documentato dalla Sega attraverso le statistiche riportate pochi mesi dopo la sua uscita: Giappone: uscita 12/21/2000: 130.000 giocatori; America: uscita 1/31/2001: 70.000 giocatori; Europa: uscita 1/16/2001: 35.000 giocatori. Questi dati sono ancora più significativi se si considera che la maggior parte delle connessioni erano a consumo, soprattutto in Europa dove i costi erano del circa il 5% in più rispetto a quelli giapponesi. Quindi, il risultato ottenuto, vale a dire quello di 26.000 connessioni simultanee, che sarebbero raddoppiate appena sei mesi dopo, fu un risultato strepitoso. A metà anno del 2001 la Sega lanciò anche PSO Version2, un aggiornamento del gioco che offriva un maggior numero di Lobby, e

boss più duri da abbattere. Nel corso dei due anni successivi, il progetto passò quindi nelle mani della concorrenza in relazione al varo della politica "aperta" Post-Dreamcast, approdando prima in ambito Nintendo (su Game Cube) e quindi in casa Microsoft (sull'Xbox) in forma di rispettiva riconversione aggiornata dell'originale ed edizione ampliata. Nel 2004 la Sega portò infine a termine anche Episode 3: C.A.R.D Revolution come esclusiva Game Cube: un progetto insolito che, partendo dall'ambientazione di Pioneer II, si proponeva come conclusione ideale della trama battezzata con Phantasy Star Online. Il meccanismo di gioco fu completamente rivoluzionato, tanto da essere in alcuni aspetti più simile ai precedenti PS, che si articolava mediante delle card battle. Le classi dei personaggi dei nemici invece, rimasero invariate, ma mescolate ad innovazione e ispirazione creativa, a dimostrazione dell'incredibile verve artistica che il franchise ha sempre mostrato.

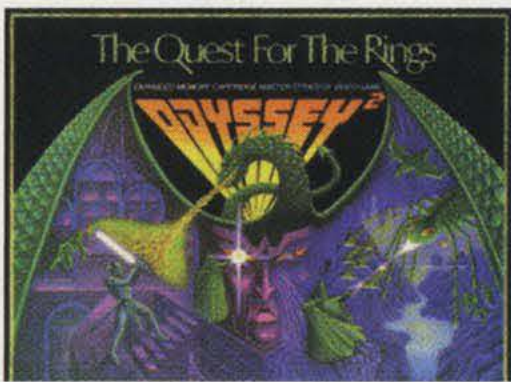
Per il ventennio dalla sua nascita,

è stato infine battezzato il recente Phantasy Star Universe, una sorta di solenne omaggio a tutto ciò che l'intera saga aveva rappresentato negli anni volto a creare una ipotetica mediazione tra antico e moderno. Sebbene la sua uscita per X360 e PS2 non abbia impressionato molto il pubblico, secondo il suo Director Takao Miyoshi non esita a tesserne le lodi: "A nostro avviso, il gioco bilancia perfettamente gli elementi online e quelli offline e ritengo che sia divertente poter giocare prima la trama principale e poi tuffarsi nel mondo virtuale online." Una tesi senz'altro opinabile che non trova assai riscontro in un gioco sostanzialmente in ritardo con i tempi, il cui relativo fallimento non ha comunque pregiudicato troppo l'epilogo di una Saga dai connotati leggendari che, quasi certamente, avrà modo di proseguire magari anche in futuro, a cavallo di produzioni (si spera) più influenti di quella costituente il suo momentaneo epilogo...

**"FU ANCHE INTRODOTTO UN SISTEMA CHE PERMETTEVA DI COMUNICARE CON PERSONE DIVERSE ATTRAVERSO UN'INTERFACCIA A ICONE"**



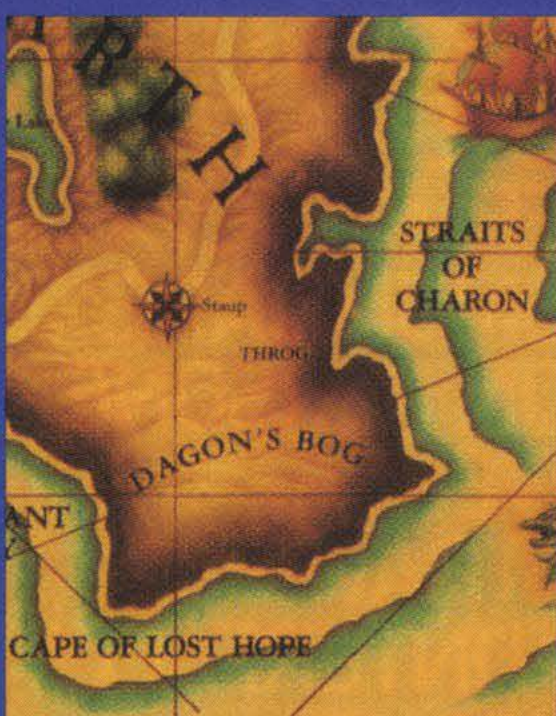
## IN BREVE



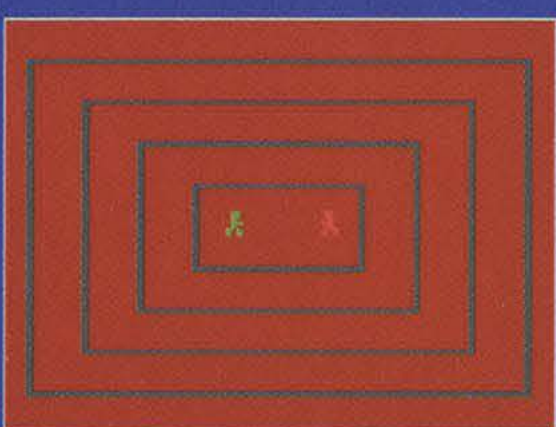
- » **PRODOTTO:** MAGNAVOX/PHILIPS
- » **SVILUPPATORE:** MAGNAVOX/  
PHILIPS
- » **USCITO NEL:** 1981
- » **GENERE:** GDR

# QUEST FOR THE RINGS

*Come è noto, le limitazioni hardware spinsero spesso gli sviluppatori più ardimentosi a spremere il sistema sul quale lavoravano fino a migliorarne le prestazioni in termini talvolta esponenziali. Sintesi perfetta del concept di un gioco da tavolo come Dungeons & Dragons, Quest for the Rings divenne per l'appunto famoso per aver determinato l'evoluzione del vecchio Videopac G7000: un modo davvero eclatante per omaggiare Il Signore Degli Anelli di J.R.R. Tolkien...*



» In fondo alla mappa si vedeva un castello chiamato 'Staup', che Averett chiamò col cognome del vicepresidente del settore videogiochi alla Magnavox.



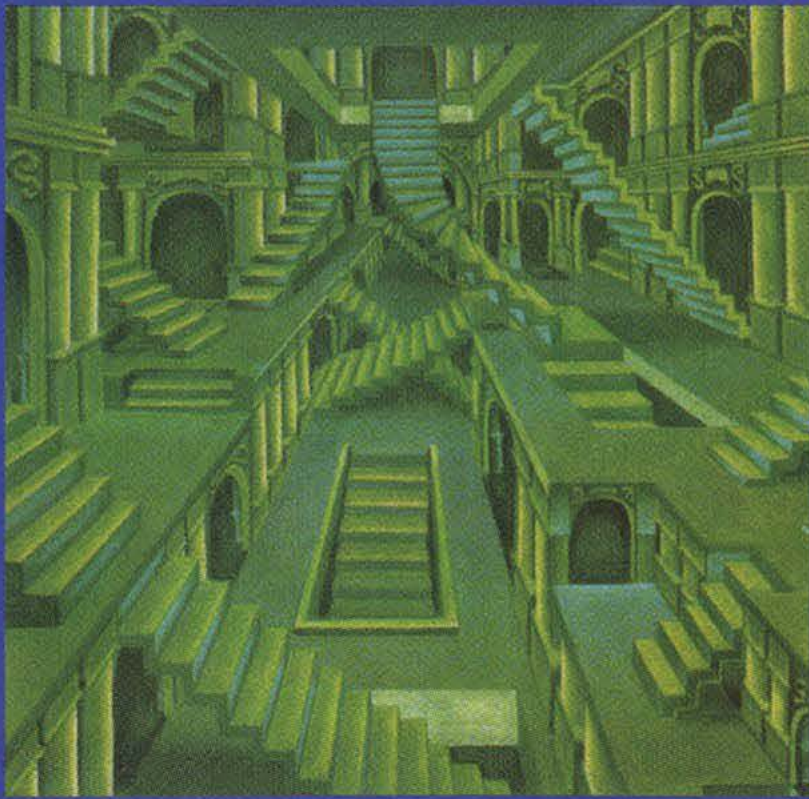
» Sebbene non facesse gridare al miracolo, la schermata del menu ben rappresentava la discesa in un pericoloso labirinto.

**E**rede diretto di quel Magnavox Odyssey che funse da patriarca all'intera etnia delle Console, il Videopac G7000 della Philips non raggiunse mai la popolarità del suo progenitore. Paradossalmente, il limitato numero di uscite e le insolite condizioni di sviluppo dei suoi titoli (i quali venivano sempre disegnati da un'unica persona) riuscirono comunque a regalare a questa macchina un fascino tutto suo ed un conseguente stuolo di appassionati. Di dimensioni considerevoli e con una poco sfruttata tastiera a membrane, il G7000 offriva in effetti molte opportunità per uno sviluppatore dotato di fantasia e risorse. Fu

proprio l'impiego della tastiera a costituire il perno della nuova collana di titoli Master Strategy Series, il cui più autorevole esponente fu Quest for the Rings. Esaminando le tante richieste dei fan del Magnavox, il designer Ed Averett si rese conto che per accrescere il pubblico della macchina occorreva implementare una qualche trasposizione degli allora popolarissimi giochi da tavolo. Insistendo la strategia di marketing del G7000 su questa interfaccia, capace di conferire un carattere 'didattico' a quella che restava fondamentalmente una macchina per giocare, Averett colse due piccioni con una fava. Quest for the Rings fu il secondo e il migliore dei tre titoli della Strategy

Series (un quarto restò allo stadio di progetto). Il punto di forza di questo prodotto era la perfetta combinazione fra la meccanica di un gioco da tavolo e l'azione mostrata su schermo. Una mascherina plastificata, appoggiata sulla tastiera, la trasformava all'istante in un pannello di comando. Il gameplay rifletteva in tutto e per tutto l'origine del gioco. Una sorta di arbitro (il ringmaster) distribuiva dieci anelli fra i tanti castelli della mappa, lasciando a due sfidanti il compito di rintracciarli. Ciascuna locazione, ci fosse o meno un anello, era coperta da un 'Cappello', per cui solo il Ringmaster poteva sapere dove si trovassero gli oggetti. Qualche Cappello celava



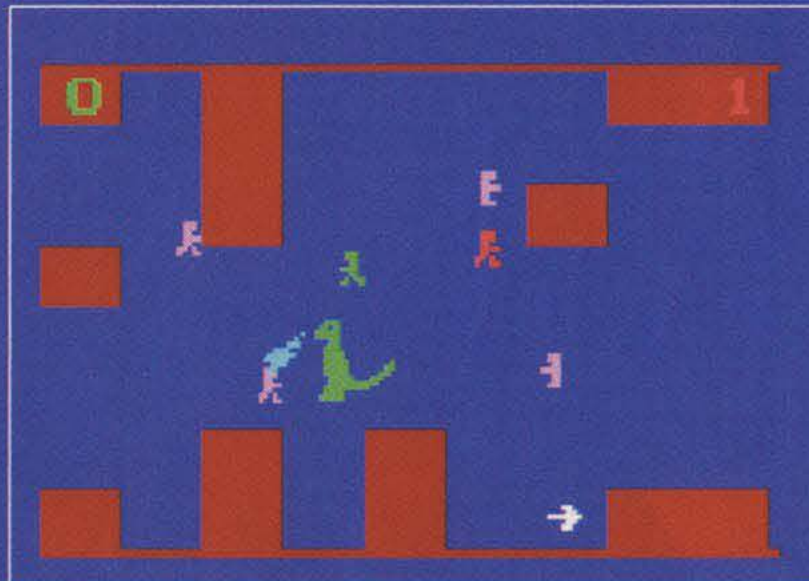


» L'artwork delle Shifting Halls inserito nello splendido libretto di istruzioni.



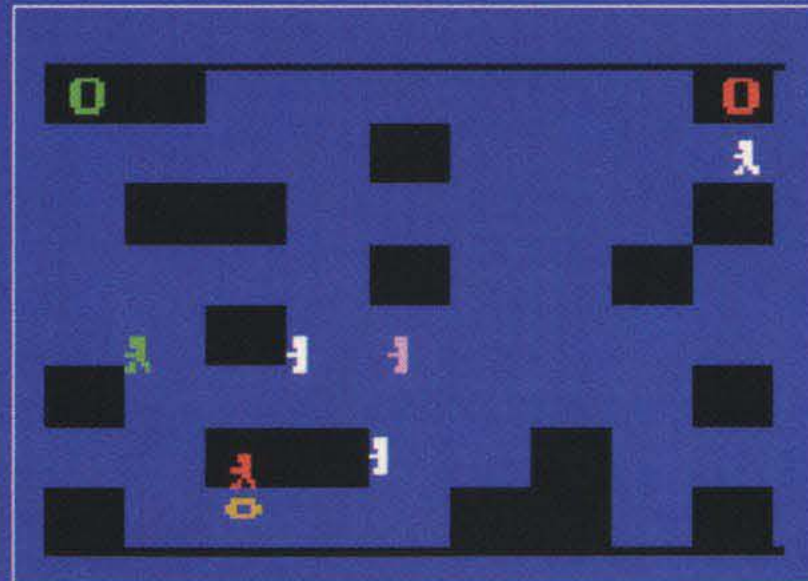
» All'interno del Castle Cap si poteva vedere il tipo di labirinto nel quale avrebbe dovuto entrare l'eroe. Ai fini del gioco era necessario avere tutti i pezzi.

poi un mostro (di norma quelli con gli anelli, allo scopo di proteggere il contenuto). L'eroe viaggiava da un castello all'altro per recuperare i preziosi ornamenti, mentre una clessidra situata in fondo all'area di gioco teneva il conto del tempo. Raggiunto un castello, il personaggio sollevava il copricapo per vedere cosa ci fosse sotto: contemporaneamente, il giocatore veniva a sapere quale labirinto avrebbe dovuto affrontare all'interno della struttura: dungeon, crystal cavern, inferno o stanze mobili. Grazie alla mascherina, era possibile impartire di volta in volta i comandi



» Gli eroi dovevano talvolta combattere senza che vi fosse uno straccio di anello!

necessari. I castelli nascondevano sgradite presenze come orchi o sacerdoti che scagliavano fuoco, senza contare qualche nemico più grosso imprigionato nel labirinto. La compagnia di avventurieri era formata da quattro eroi (un guerriero armato di una potente spada, un mago che effettuava incantesimi paralizzanti, un combattente capace di attraversare le pareti e un fantasma dotato del potere dell'invisibilità), ma solo due di essi avrebbero potuto fare ingresso nel maniero: era dunque necessario scegliere con grande attenzione il team da inviare al recupero dell'anello e, se di questo non c'era traccia, trovare subito una via di fuga. La complessità di Quest for the Rings rendeva indispensabile la presenza di almeno due giocatori. Questo apparente punto debole del titolo si rivelava invece la sua carta vincente. Il successo doveva dipendere da un lavoro di squadra e dall'uso di tattiche meditate. Se ad esempio gli eroi entravano nel labirinto Inferno (con pareti di lava fatali al contatto), le capacità del fantasma sarebbero risultate inutili. Se invece il labirinto

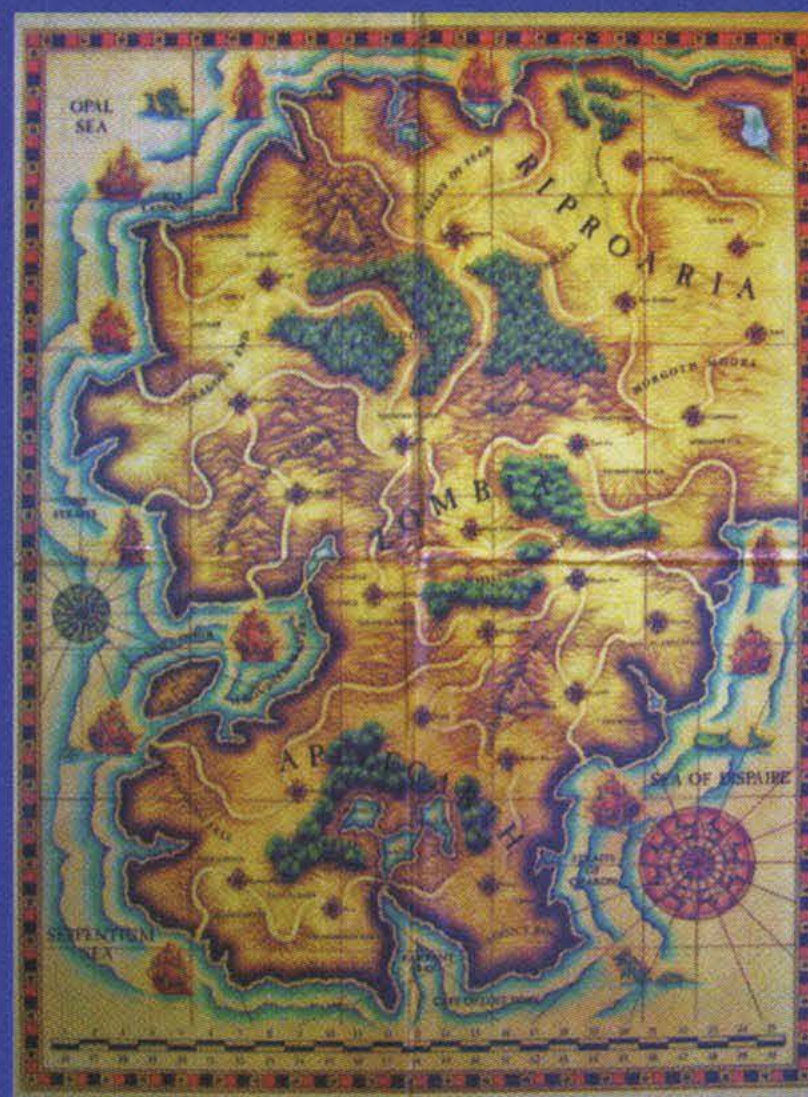


» Il personaggio del 'Fantasma' (qui all'interno dello spazio nero sopra l'anello) poteva rivelarsi un valido alleato.

era formato da stanze scorrevoli (che si muovevano ad intervalli regolari, intrappolando i giocatori), il fantasma si trasformava invece in un utile e potente alleato. I giocatori erano sovente costretti a una strategia cauta per difendere l'avanzata dei loro compagni finché questi non avessero raggiunto il prezioso anello: non era raro che l'eroe di turno arrivasse a sacrificarsi nell'interesse degli altri. Pochi giochi hanno saputo sviluppare con altrettanta forza quella sana sensazione di cameratismo che si avverte in Quest for the Rings. Il Ringmaster poteva inoltre prendere il controllo di un joystick e schierarsi contro l'altro giocatore, rendendo la Quest ancora più dinamica e spettacolare. La grafica era spartana ma assolveva alla propria funzione, magnificamente accompagnata dalla splendida mappa e dal libretto incluso. Averett scrisse anche un ottimo manuale di istruzioni che oltre a rendere il gameplay intuibile a un bambino, creava un'interessante mitologia intorno al gioco, facendo di Quest for the Rings un titolo immortale pari agli anelli di cui eravate alla ricerca.



» La mascherina di plastica da collocare sulla tastiera la trasformava in un pannello di controllo.



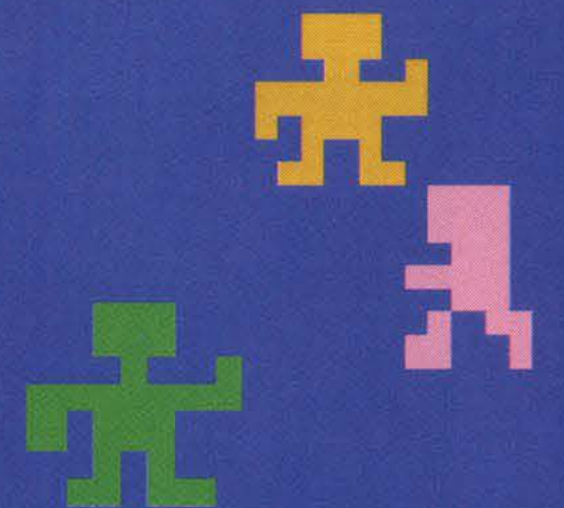
» Il gameplay rappresentava una grandiosa fusione fra il G7000, i giochi da tavolo e la magia della Terra di Mezzo.

## DEVELOPER HIGHLIGHTS

**GOLF**  
PHILIPS VIDEOPAC  
1979

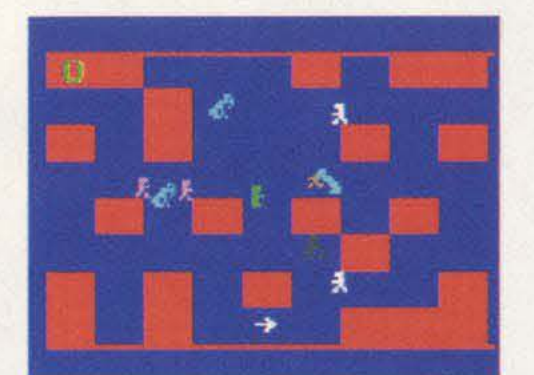
**PICKAXE PETE**  
PHILIPS VIDEOPAC  
1982

**MUNCHKIN**  
PHILIPS VIDEOPAC  
1982



## NON C'È DUE SENZA QUATTRO

Quest for The Rings richiedeva un minimo di due giocatori (che potevano operare senza un Ringmaster, confidando nella reciproca onestà quando si trattasse di collocare gli anelli sulla tavola di gioco), ma poteva ospitarne sino a quattro (che diventavano cinque con un Ringmaster autonomo). Era possibile alternare i giocatori da un Castello all'altro, oppure assegnare a ciascuno un ruolo specifico. Tutto questo favoriva il carattere collettivo del gameplay: era necessario stabilire chi se la cavasse meglio con un personaggio e quale di questi - di volta in volta - poteva essere il più adatto ad affrontare la missione.





I GURU DELL'INDUSTRIA  
VIDELUDICA CI RIVELANO ALCUNI  
SEGRETI E, SOPRATTUTTO,  
IL NOME DEI GIOCHI CHE  
PORTEREBBERO CON LORO SULLA  
FAMOSA ISOLA DESERTA...

DESERT

di Gianpaolo Iglio

DATAFILE
<b>NOME:</b> FABIO CAPONE
<b>DATA DI NASCITA:</b> 28 / 10 / 1974
<b>PRIMO IMPIEGO:</b> 1988 (!) COMMESSO PART-TIME IN UN NEGOZIO DI COMPUTER E CONSOLE
<b>ATTUALMENTE:</b> C.E.O. DEL NAPS TEAM
<b>VIDEOGAME DEL CUORE:</b> MONKEY ISLAND

# FABIO CAPONE

FONDATORE E CEO DI QUEL GRANITICO NAPS TEAM CHE DIEDE PRIMA I NATALI AL LEGGENDARIO SHADOW FIGHTER E POI ALLA LUCE LA SERIE DI GEKIDO, FABIO CAPONE È UNO DEGLI ULTIMI GURU VIDEOLUDICI ITALIANI A NON AVERE ABBANDONATO LO STIVALE IN FAVORE DEI PIÙ RIGOGLIOSI ORIZZONTI ESTERI. INDIVIDUATO E STANATO DAI NOSTRI SCOUT IN QUEL DI MESSINA, IL RAMPANTE CODER È STATO OPPORTUNAMENTE COINVOLTO IN UN INTERESSANTISSIMO FACCIA A FACCIA CON RETRO GAMER IN CUI, TRA UN CANNOLO E L'ALTRO, CI HA RIVELATO LE ORIGINI DELLA SUA BRILLANTE CARRIERA, I RETROSCENA DELLE SUE PRODUZIONI PIÙ FAMOSE E ANCHE QUALCHE PREZIOSA DRITTA PER AFFACCIARSI ALLA PROFESSIONE DI GAME DESIGNER ...

"ONNE E QUANNO"

**Scaldiamo i motori con una domanda di prassi... Quando è iniziata la tua storia d'amore con i videogame e qual è stato il titolo che l'ha scatenata?**

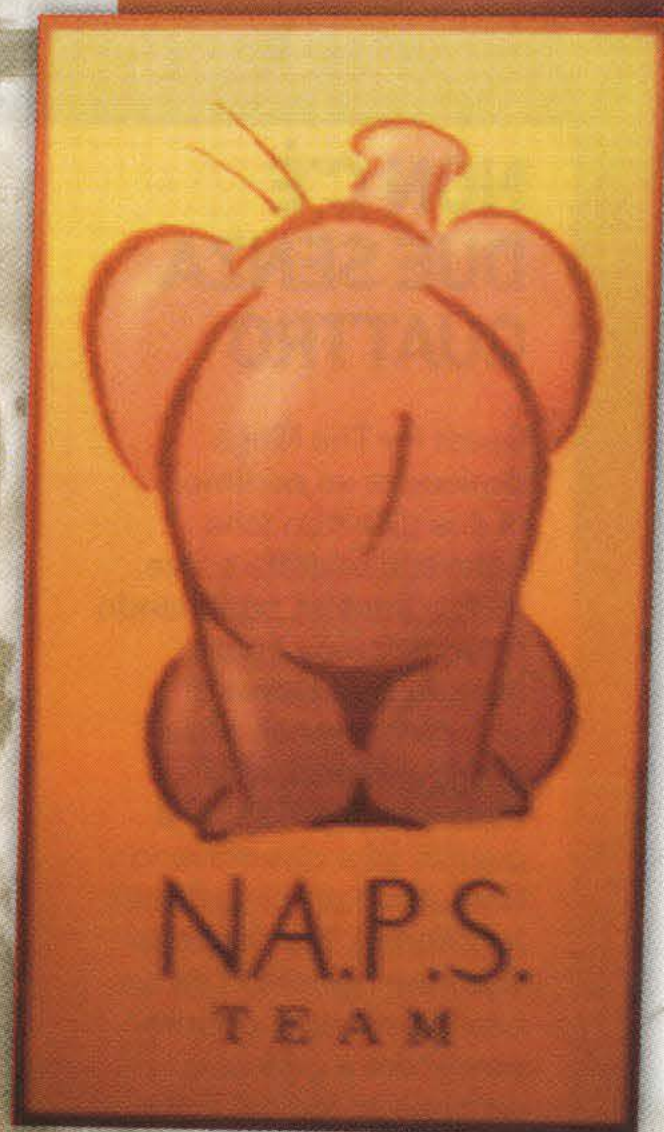
La mia passione per il mondo dei videogames nacque quando avevo circa 9 anni, nel momento in cui mio padre mi comprò il C64: ne fui davvero rapito, tanto che questi dovette obbligarmi a farne uso solo nei weekend! Quelli erano gli anni d'oro

per l'industry: un'epoca in cui essa risultava ancora poco contaminata dal business legato alla diffusione di massa. Gli sviluppatori puntavano tutto sulla giocabilità e le sale giochi erano piene di capolavori che ancora oggi possono fungere da esempio per tutti noi... Il mio primo vero amore fu comunque Ghosts'n Goblins: ero incantato dalla sua atmosfera e dal suo micidiale grado sfida. Ancora oggi ricordo vividamente l'emozione che mi procurava giocare. L'ho peraltro

acquistato in tutte le versioni e non appena ho un po' di tempo libero mi concedo sempre una partitina... Chiaramente ci sono stati altri titoli determinanti: Super Mario, Green Beret, Pac man, Tetris... In effetti potrei andare avanti per ore. (sorride, ndr)

**Che tipo di giocatore eri? Hardcore gamer a tutto spiano? Topo da Sala? Home Addict? Console Slayer?**

Ero un giocatore decisamente hardcore. Mi



# “NON TUTTI CI FANNO CASO, MA LE INIZIALI DI SHADOW FIGHTER SONO LE STESSE DI STREET FIGHTER...”

FABIO CAPONE

risultava davvero impossibile stare lontano dai videogame. In principio spendevo miliardi in paghetta all'interno delle sale, poi con l'avvento dell'Amiga le cose cambiarono in modo radicale e altrettanto accadde per me... La vidi per la prima volta a casa di un mio caro amico e da allora non feci altro che comprare riviste per quella che ai tempi veniva definita la "NEXT-GEN" (sorridente ironicamente, ndr). Divenne una specie di chiodo fisso. Sebbene avessi il C64 non facevo altro che sognare l'Amiga e fu questa ossessione a spingermi a trovare il mio primo impiego nel campo: come commesso part-time in un negozio di videogame potevo finalmente vedere e provare TUTTO! Una specie di paradiso in terra, vero?

## Quando decidesti di passare dal ruolo di giocatore a quello di sviluppatore?

Fu una cosa molto naturale. Parafrasando le parole di Burne Hogart (uno dei padri fondatori del fumetto moderno, ndr) "...la spinta creativa era vitale, questo impulso non si spegneva mai". Ogni volta che vedevo un gioco pensavo a cosa avrei aggiunto e come l'avrei implementato, poi davo vita a queste modifiche servendomi del mitico Deluxe Paint III. Creai persino i miei Lemmings personali, nel tentativo di fargli fare tutte quelle cose che, a mio avviso, mancavano all'interno del gioco dei DMA... Quest'approccio divenne presto una sorta di mania e capii che dovevo trovare il modo

di sviluppare i miei videogiochi. La causa scatenante fu comunque Dragon's Lair. Mi sarebbe tanto piaciuto crearne una versione molto più interattiva...

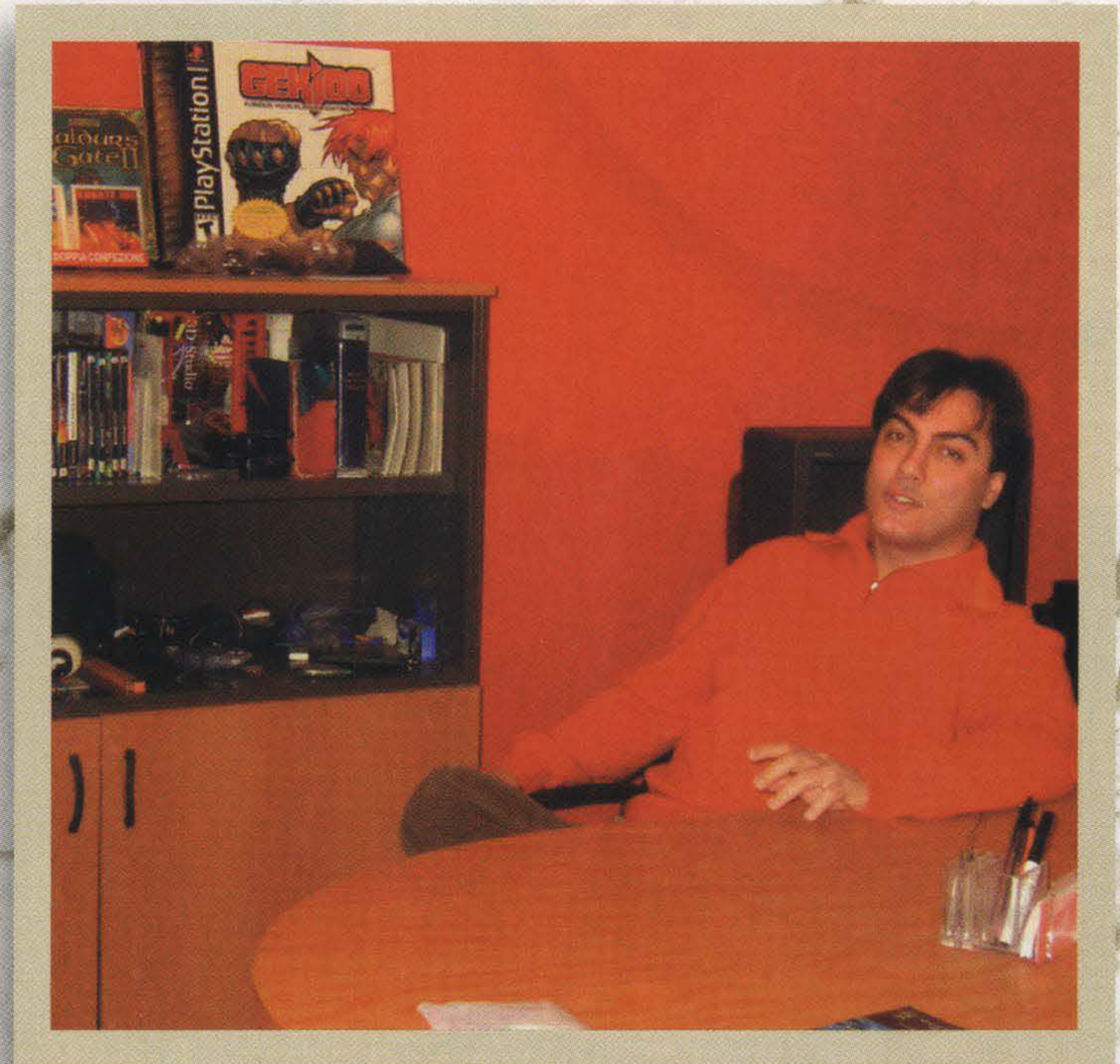
## I PRIMI PASSI E LA NASCITA DEL NAPS TEAM

### In che condizioni verteva la scena videoludica italiana all'epoca del tuo debutto formale al suo interno?

Quale scena italiana?! (risate generali, ndr) Be'... In effetti, c'erano state alcune cose di rilievo. A livello internazionale Screamer dei Graffiti aveva ad esempio ottenuto buoni risultati, ma ben pochi titoli oltrepassavano le Alpi. In ogni caso, ricordo che tutti i ragazzi che calcavano la scena in quel periodo si davano parecchio da fare, mettendoci sempre tutta la loro passione.

### Quale percorso formativo seguisti per ottenere i primi concreti risultati nel settore e quali furono le maggiori difficoltà che incontrasti nel muovere i tuoi primi passi al suo interno?

Credo di parlare anche nel nome del mio amico e collega Domenico Barba. Le difficoltà che incontrammo furono moltissime ed iniziarono all'interno delle nostre stesse famiglie. Fu davvero complesso convincere gli altri che intendevamo inseguire il nostro sogno. Ricordo notti insonni e liti furibonde: lo scherno degli amici e conoscenti. Erano



» Domenico Barba, socio di Capone, sperimenta l'effetto speciale del Chroma Key.

tempi molto diversi da quelli odierni. Nella mente delle persone, programmare videogiochi equivaleva un po' a fare l'astronauta o qualcosa del genere: non sembravi serio o affidabile quando dichiaravi di avere quella particolare ambizione. Sebbene il processo di emancipazione del settore fosse già iniziato, per molti i giochi continuavano ad essere "quella roba per bambini in cui si sparava agli alieni con l'astronavina" e questa era la parte più dura del problema. In ogni modo, non dimenticheremo mai l'ammirazione e lo stupore che leggemmo nei volti dei nostri cari quando si realizzò il nostro primo progetto. Fu davvero uno dei più grandi momenti della nostra vita: eravamo giunti lì dove molti altri non erano mai riusciti ad arrivare e ci sentivamo un po' come il comandante Kirk!

### Potresti parlarci del tuo primo progetto mai realizzato?

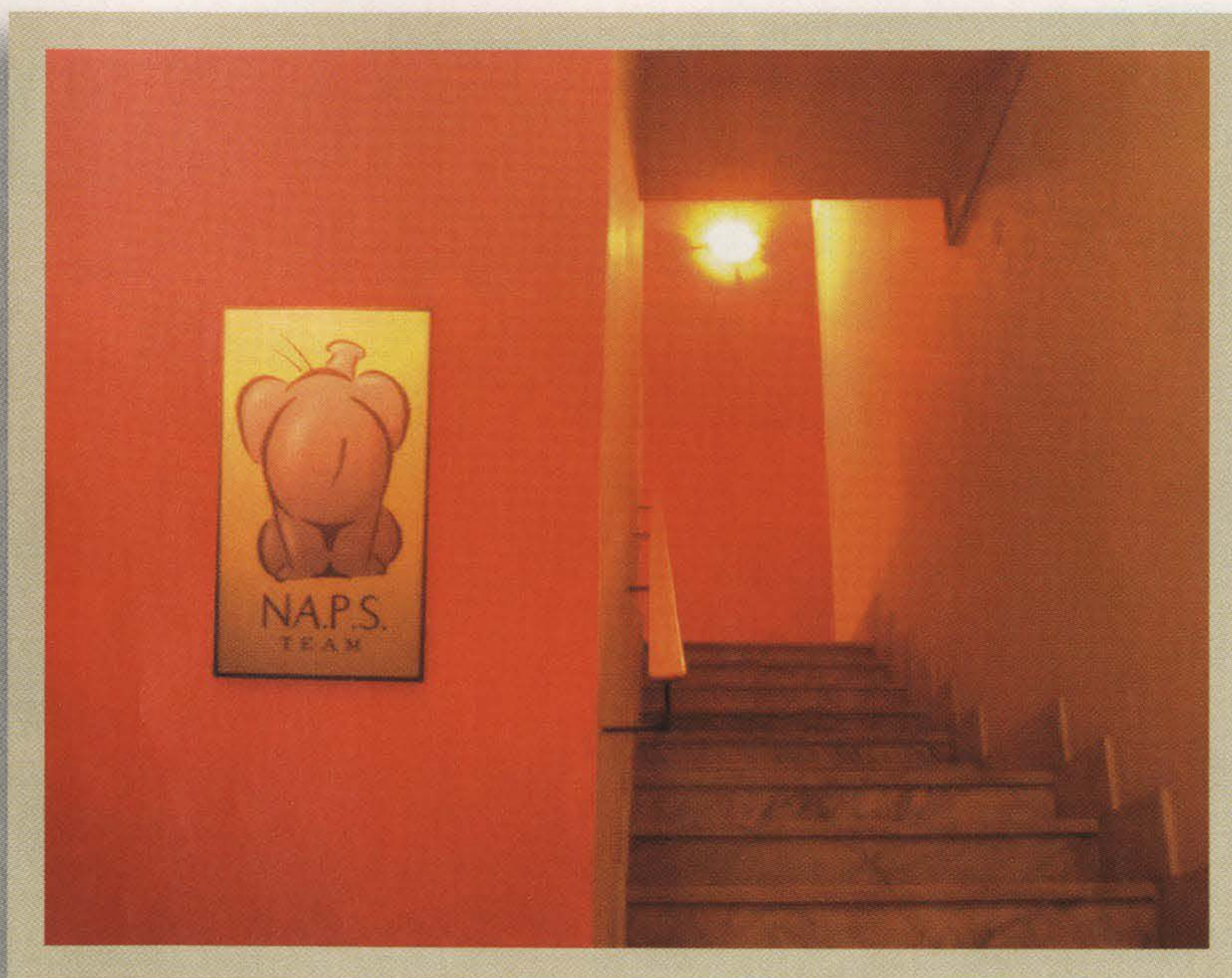
Il mio primo progetto si chiamava TOY: era una Platform che aveva come protagonista un soldatino di legno che prendeva vita nella notte in cui un demone fagocita-emozioni irrompeva nella stanza della sua padroncina per rubarle i sogni. Lo scopo del Main Character era quello di raggiungere la superficie del letto servendosi di tutti i giocattoli presenti nella stanza col fine di rimandare la perfida entità nella sua dimensione prima che portasse a termine la sua missione... Hey, quasi quasi dovrei riutilizzarla questa idea, non era davvero niente male! (risate generali, ndr)

## IL MITO

### L'effetto Shadow Fighter

"Tempo fa James North-Hearn (allora vicepresidente della Gremlin, e attualmente CEO della SUMO Digital, ndr) mi raccontò che un giorno si accorse che in giro per gli studi della Gremlin c'era davvero poca gente e così scese nella sala dei Playtesters. Una volta lì trovò tutti i ragazzi impegnati in sfide accanite di fronte ai monitor. Allora, chiese incuriosito a cosa stessero giocando invece di lavorare e tutti gli risposero candidamente "...è un gioco che dei ragazzi italiani ci hanno spedito giorni fa! Si chiama Shadow Fighter!" Il resto ve lo potete facilmente immaginare..."

Fabio Capone



» Il quartier generale dei Naps è davvero suggestivo. Se volete lavorare con loro provate a citofonare su [info@napsteam.com](mailto:info@napsteam.com)



**“SONO SEMPRE STATO UN GRANDISSIMO FAN DEI COMICS E CI FU UN MOMENTO DELLA MIA VITA IN CUI DOVETTI FARE UNA SCELTA BEN PRECISA. LAVORARE NEL MONDO DEI FUMETTI O SVILUPPARE VIDEOGIOCHI... E' LA SCELTA È CHIARA A TUTTI NO?”**

FABIO CAPONE

**BUONE COMPAGNIE**  
**CAPONE & I PUBLISHER**  
 Nel corso della sua lunga carriera, il NAPS Team ha avuto occasione di collaborare con un numero davvero vasto di produttori. Abbiamo chiesto a Fabio di commentarci in poche parole l'esperienza maturata a seguito di ogni sodalizio e il nostro ospite ha risposto così...

INTERPLAY	AGETEC	GREMLIN	ZOO	NINTENDO	SONY
<p>“Dei grandi amici che oggi sono ormai sparsi un po' ovunque...”</p>	<p>“Sempre molto disponibili.”</p>	<p>“La nostra prima vera famiglia.”</p>	<p>“Gli eredi diretti della Gremlin!”</p>	<p>“Ci hanno sempre accolto a braccia aperte...”</p>	<p>“Come madre e figlio... Con tutti i pro e contro.”</p>
<p>This is a simple farmers's village, but it's</p>					

**Come nacque il tuo sodalizio con Domenico Barba e quando decideste di dare vita al NAPS Team?**

Frequentavamo lo stesso negozio di computer, ma non c'eravamo mai incontrati. Fu un amico di cui entrambi non ricordiamo il nome (buffa la vita) a metterci in contatto. Ci incontrammo di fronte a un'edicola e ci scambiammo i nostri lavori un po' come facevano l'Agente Mulder e "L'uomo che fuma". L'affinità nacque immediatamente e da allora diventammo praticamente inseparabili. Le due metà di una stessa mela... Entrambi conoscevamo le difficoltà del lavoro dell'altro e ci aiutavamo a vicenda. La nostra dedizione al lavoro era inoltre enorme e questo semplificava le cose: ciò che non veniva in mente a me lo pensava lui e viceversa.



**SHADOW FIGHTER**

**Il NAPS Team è ancora oggi sinonimo di Shadow Fighter: uno dei migliori picchiaduro a incontri dell'Era Amiga. Quando maturaste l'idea di realizzare questo progetto e da quali elementi traeste le ispirazioni per caratterizzarlo?**

Shadow Fighter è in realtà il figlio di un altro titolo ultimato, ma poi mai distribuito. Si chiamava Eye Of Tiger: un rudimentale picchiaduro a incontri, che per noi rappresentò un'utilissima palestra. Ovviamente la scintilla scaturì comunque dal grande ed inimitabile Street Fighter 2. I ragazzi della Capcom erano dei veri pionieri: avevano delle idee grandiose ed esse finirono con l'aprirci un mondo di soluzioni. In pratica, svilupparammo Shadow Fighter basandoci sull'esperienza maturata in ore e ore passate a giocare a SF2. Ci accorgemmo che il titolo aveva l'appeal giusto quando lo lasciammo giocare agli amici e questi rimanevano incollati al Joystick... Fu davvero una soddisfazione enorme.

**Con la maturità di oggi, come giudichi il lavoro che svolgeste con Shadow Fighter? Ritieni che qualche aspetto del**

**gioco meritasse di essere curato meglio o rivisto?**

In effetti sono davvero tante le cose che vorrei cambiare oggi. Ma, a dire il vero, ce n'erano altrettante anche allora (risate generali, ndr). Molte idee non furono implementate a causa dei limiti tecnici dell'Amiga, della chiusura del mercato dell'epoca o dei tempi di sviluppo. E che rabbia pensare che alcune di esse sarebbero poi state impiegate in The King of Fighters!

**Avete mai pensato di realizzare un Remake del gioco, magari in chiave GBA?**

Sì, molte volte, ma non abbiamo mai trovato il tempo di farlo. L'idea di realizzare un Remake di Shadow Fighter salta fuori ogni volta che un nuovo sistema approda sul mercato, ma in qualche modo il progetto viene sempre rimandato. Pochi sanno, ad esempio, che su PS2 eravamo sul punto di realizzarne una nuova versione interamente in 3D: pensa che avevamo anche cominciato a sviluppare i modelli poligonali... Poi il progetto si arenò...

**Quali furono le reazioni dell'ambiente mediatico alla vostra affermazione professionale e come reagiste a esse?**

Siamo sempre stati molto schivi e abbiamo sempre mostrato una certa reticenza nei confronti della pubblicità. Quando il sogno si avverò eravamo appena ventenni e intorno a noi si creò un certo polverone mediatico: ci volevano in tanti, dai giornali alle TV, ma abbiamo sempre cercato di restare con i piedi per terra. Come mi ha sempre detto il mio caro amico e collega Ian Steward (fondatore della Gremlin e creatore di Zool, ndr), "...è facile oltrepassare il limite e perdere di vista l'obiettivo che ci si è preposti...". Di conseguenza, meglio concentrarsi sul lavoro. E così abbiamo sempre fatto.

**NEL SEGNO DI GEKIDO**

**Se Shadow Fighter rappresenta per voi una sorta di straordinario battesimo del fuoco, la Saga di Gekido può essere ritenuta l'opera della maturità. Quale fu il processo creativo che vi condusse alla creazione di questo brand?**

Tutto nacque da una semplice considerazione: ci rendemmo conto che il mondo dei videogiochi era rimasto per troppo tempo orfano di un Beat 'em Up a scorrimento degno di nota e così decidemmo di crearlo noi, mettendoci dentro tutte le idee che ritenevamo utili a rinnovare il genere.

**Quale fu la reazione dei Publisher alla vostra proposta?**

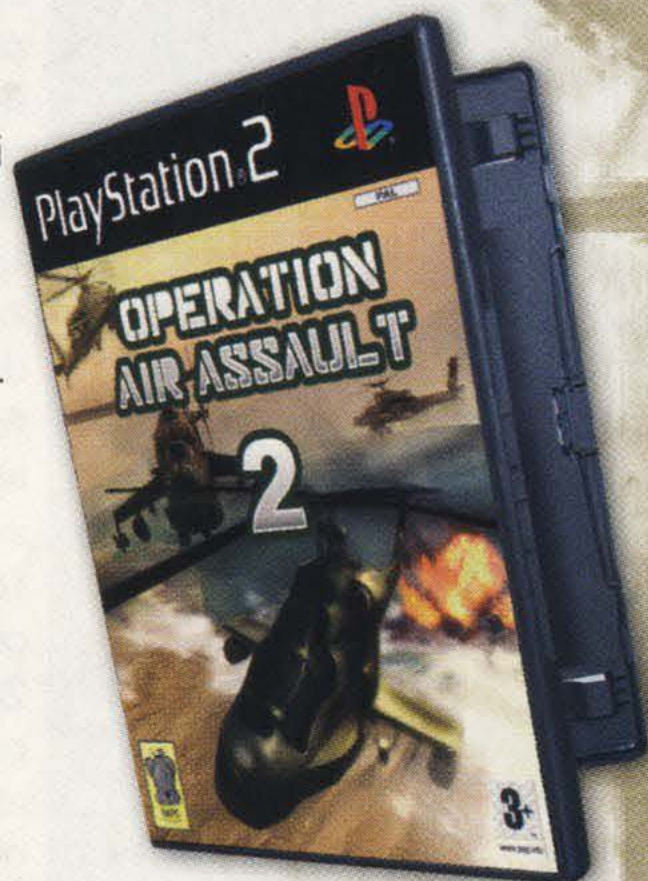
Trovammo parecchie difficoltà nel proporre il progetto ai vari produttori. Cercammo di spiegare che il genere in questione



non era morto, e che si era solo assopito a causa degli scarsi risultati maturati da alcuni sviluppatori, ma in principio nessuno sembrava interessato a darci ascolto. In effetti fu dura, però alla fine avemmo la nostra rivincita, anche se, per scelta del Publisher, il primo capitolo della serie (quello per Game Boy Color, ndr) non godette di adeguata eco... Un vero peccato se ci ripenso: riprendeva a pieno tutti i punti saldi dei grandi classici del genere quali Ninja Warriors e Dragon Ninja, miscelandoli a elementi presenti in Ghosts'n goblins e Trojan...

**Quali condizioni determinarono il suo approdo ai lidi PSX e come definiresti il vostro incontro con le tecnologie poligonali?**

L'avvento del 3D aveva ormai rivoluzionato l'intera scena: all'epoca, se avevi un nuovo progetto non potevi che destinarlo alla Psone. Lo scontro con le tecnologie poligonali fu





**“AI TEMPI DI DRAGON'S LAIR NON FACEVO ALTRO CHE IMMAGINARNE UNA VERSIONE PIÙ INTERATTIVA... NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE, A PIÙ DI VENT'ANNI DI DISTANZA IL GAMEPLAY A BASE DI 'QUICK TIME EVENT' SAREBBE STATO ANCORA COSÌ ATTUALE!”**

**FABIO CAPONE**

tuttavia molto duro. Dovemmo fare tutto da soli: in Italia non c'era praticamente nessuno a cui potevamo rivolgerci per avere informazioni o consigli su come procedere. Fu una sfida senza pari: lavoravamo notte e giorno, anche per 15 ore di seguito. Ricordo che una mia amica giapponese mi diceva che neanche i suoi colleghi lavoravano così sodo! (risate, ndr)

**Nel 2002 realizzaste quel Kintaro's Revenge per GBA che, oltre a trasportare di nuovo il mondo di Gekido all'interno della formula 2D, divenne presto un Cult-Game per tutti gli amanti del genere... Come mai optaste per questo "ritorno alle origini" piuttosto che proseguire nel supporto delle nuove tecnologie digitali?**

Il GBA rappresentò una grande opportunità di riscatto per noi amanti del 2D. Avevamo finalmente la macchina adatta all'impresa di riportare in auge il genere del picchiaduro a scorrimento e non ci lasciammo sfuggire l'occasione. Tutto nacque quasi "per gioco": disegnai una schermata statica in 2D raffigurante i personaggi di Gekido così come sarebbero stati se il gioco fosse uscito ai tempi dello SNES. L'idea piacque più del previsto, e così il gioco venne su da sé. A prescindere da tutto, sentivamo comunque la forte esigenza di realizzare qualcosa che avesse il sapore della "vecchia scuola"...

» I MAPS hanno trovato terreno fertile sulle console portatili.

**La spettacolare cosmesi grafica di Kintaro's Revenge rifletteva una marcata influenza Manga nel design di Sprite e nelle ambientazioni. Alcuni evidenziano peraltro alcune assonanze tra la figura del protagonista del gioco e il leggendario Kenshiro di Buronson e Tetsuo Hara...**

Come avrete notato, io sono un grande amante dei fumetti e le influenze sono inevitabili. Adoro tutti gli stili, ma prediligo quello di Joe Madureira che, tra l'altro, si avvicina molto al mio. In ogni caso mi sento anche molto vicino ai Manga: ne prediligo la fantasia e l'innovazione, qualità che non sono sempre presenti nel mondo dei Comics americani.

**La notizia del momento vi vede finalmente impegnati nello sviluppo del quarto capitolo della serie: un progetto destinato all'X360 e realizzato interamente tramite l'uso di un' Engine Poligonale. A giudicare dagli Artwork e le immagini disponibili, sembra che la saga verterà ora sulle trame di un Gameplay molto più orientato alla formula Action-Hack n' Slash e un look stilistico che qualcuno già accomuna a Devil May Cry. Possiamo realmente aspettarci qualcosa del genere, o avete in serbo qualche sorpresa strutturale di sorta?**

Be', le sorprese saranno molte di più di quelle immaginate. GEKIDO: THE DARK ANGEL non ha comunque nulla in comune né con i precedenti capitoli della saga né con un Hack'n Slash come Devil May Cry. In realtà si tratta di un'avventura molto più simile a ZELDA... Mi rendo conto che le immagini e le ambientazioni possano trarre in inganno ma, a parte il look, il gioco ha davvero poco da condividere con l'Hit Capcom. The Dark Angel si struttura principalmente sulla ricerca di informazioni tramite NPG, l'esplorazione degli ambienti e la risoluzione di puzzle di vario tipo, senza comunque mai tralasciare la sua anima da Picchiaduro. Si tratterà essenzialmente di un'esplosiva miscela di Gameplay ricca di idee innovative ed avvincenti che non escludiamo di poter magari convertire in chiave alternativa su sistemi come PSP (piattaforma su cui era inizialmente previsto il gioco, ndr). Insomma si preannuncia un periodo molto intenso per i fan del franchise!

**LA SCENA VIDEOGAMING ATTUALE E LA SITUAZIONE ITALIANA...**

**L'Amiga ha rappresentato per diversi anni la "piattaforma definitiva": un hardware la cui duttilità ha permesso a migliaia di talenti di esprimere in modo esaustivo la propria creatività. Attualmente molti inquadrano nel DS l'erede di queste qualità: siete d'accordo con questa analisi e, soprattutto, avete pensato di curare la realizzazione di titoli dedicati a questa piattaforma?**

Dato il vastissimo mercato che si è generato intorno a esso, il DS incarna senza dubbio una grande opportunità per gli sviluppatori. Disgraziatamente, rispetto all'Amiga, esso ha tuttavia incentivato troppo il mercato dei "casual gamers" e di conseguenza non tutti i generi di giochi trovano adeguato spazio nel suo catalogo. Attualmente abbiamo comunque in sviluppo un simpaticissimo Puzzle Game per questo formato: si tratta di un titolo molto innovativo e immediato. Ma è ancora presto per parlarne. Al momento stiamo tra l'altro valutando anche eventuali conversioni per PSP e Wii.

**Negli ultimi anni gli sviluppatori europei hanno acquisito un ruolo decisamente più attivo nel business. Se, in precedenza, questa propulsione era affidata prevalentemente agli anglosassoni, oggi come oggi, l'intero continente può infatti vantare una rappresentanza di Software House molto eterogenea. Come inquadreresti l'attuale scena italiana all'interno di questo processo, e da quale fattore potrebbe dipendere la sua evoluzione di mercato?**

Difficile da dire, non si può mai prevedere quale strada prenderà il mercato e quale sarà la giusta via da seguire. In tanti anni di lavoro abbiamo cercato di guardare sempre "avanti" tentando magari di prevedere le evoluzioni di mercato, ma i mutamenti sono troppo repentini ed improvvisi. Chi avrebbe mai detto, ad esempio, che i giapponesi - i padri dei videogiochi - si sarebbero trasformati in un pubblico di casual gamers e otaku? Quello che funziona oggi, potrebbe quindi non funzionare domani. Quanto al panorama italiano, ci troviamo in un momento di transizione. A parte i consolidatissimi Raylights, vi sono alcuni elementi che potrebbero avere qualcosa da dire in futuro, ma adesso è



## CAPONE ON CAPONE

Il mitico Fabio commenta da sé tutti i titoli del catalogo Naps!

**SHADOW FIGHTER**  
1994/1995  
AMIGA / AMIGA CD 32



"Se l'hai giocato non puoi dimenticarlo!"

**GEKIDO ADVANCE:  
KINTARO'S REVENGE**  
2002 GBA



"Difficile da portare a termine, ma senza dubbio un must per tutti i possessori di GBA!"

**WORLD WAR II:  
ACES OVER PACIFIC**  
2006 PS2



"La realizzazione di uno dei miei sogni più ambiti: volare tra le portaerei del 1942!"

ancora troppo presto per giudicare. Non è comunque facile restare a galla in questo Business, quindi non posso che fare un grosso "in bocca a lupo" a tutti coloro che timidamente si affacciano al suo interno. Il nostro unico rimpianto sta nel fatto che talenti come Andrea Pessino (Daxter e GOW per PSP) siano dovuti migrare all'estero per fare fortuna. Sarebbe bello poter credere in un futuro in cui talenti di questo tipo restassero in patria.

**I risultati ottenuti dal NAPS Team in questi anni testimoniano che, a prescindere dalle endemiche difficoltà riscontrabili in patria, nel mercato videoludico internazionale esiste anche un posto per gli sviluppatori italiani: per molti dei ragazzi interessati a intraprendere una professione legata a questo settore, il vostro impegno rappresenta pertanto una motivazione non indifferente. Se dovessi consigliare a questi ultimi una sorta di percorso formativo da seguire per ottenere risultati concreti, quali direttive indicheresti?**

Noi siamo sempre attenti e disponibili a valutare nuovi talenti e possibilità: ai giovani consiglio comunque di appoggiarsi ai mezzi multimediali di cui si dispone ora. Credo che attraverso la Rete oggi sia molto più facile reperire informazioni e comprendere come imparare il mestiere. Bisogna guardarsi sempre attorno per capire quali sono gli standard attuali, considerando che il mercato richiede gente sempre più preparata. E poi non si deve mai dimenticare di mettere sempre cuore e passione in quello si fa, cercando di mantenere umiltà, serietà e professionalità.

**Come vedi il futuro del NAPS Team?**

Stiamo lavorando su parecchi fronti: oltre al nuovo Gekido e al Puzzle Game di cui si parlava prima, abbiamo altri 3 progetti in uscita su PS2 ed i loro rispettivi porting su PSP. Tutto questo senza contare una piacevole sorpresa per tutti i fan su PSP e Wii per il prossimo anno... In definitiva non posso che ipotizzare un futuro roseo e oltremodo ricco di produzioni!

**E noi non possiamo che augurarvi la massima fortuna!**

Teniamo incrociate le dita!

**GEKIDO**  
1996 GAME BOY COLOR



"Il perfetto mix dei classici arcade di un tempo!"

**DARK NIGHT**  
UNRELEASED GBA



"Probabilmente il più bel gioco che abbiamo prodotto"

**OPERATION AIR ASSAULT 2**  
2006 PSP/PS2



"Come catapultarsi all'interno della Guerra contemporanea..."

**CYBER RAGE**  
1996 PC CD-ROM



"Un Ninja Warriors in perfetto stile Blade Runner"

**RAGEBALL**  
2002 PSX



"Credo si possa definire il figlio naturale di Speedball 2..."

**PUSH 'N POP**  
WORK IN PROGRESS  
DS / PSP / LIVE ARCADE



"Un puzzle accattivante tutto da giocare!"

**POW**  
1996 PSX / GAME BOY



"Assolutamente perfetto per occupare il tempo libero"

**RACING FEVER**  
2006 GBA



"Davvero accattivante: immediato e giocabile..."

**GEKIDO: THE DARK ANGEL**  
WORK IN PROGRESS X360



"Una Killer Application nata su PSP che vedrà nuova luce su Xbox360..."

**WANTED**  
1997 PSX / GAME BOY



"Sogno di farne una versione Wii..."

**WORLD WAR I:  
ACES OF THE SKY**  
2006PS2



"Il migliore gioco sul Barone Rosso attualmente in commercio"

**GEKIDO**  
2000 PSX



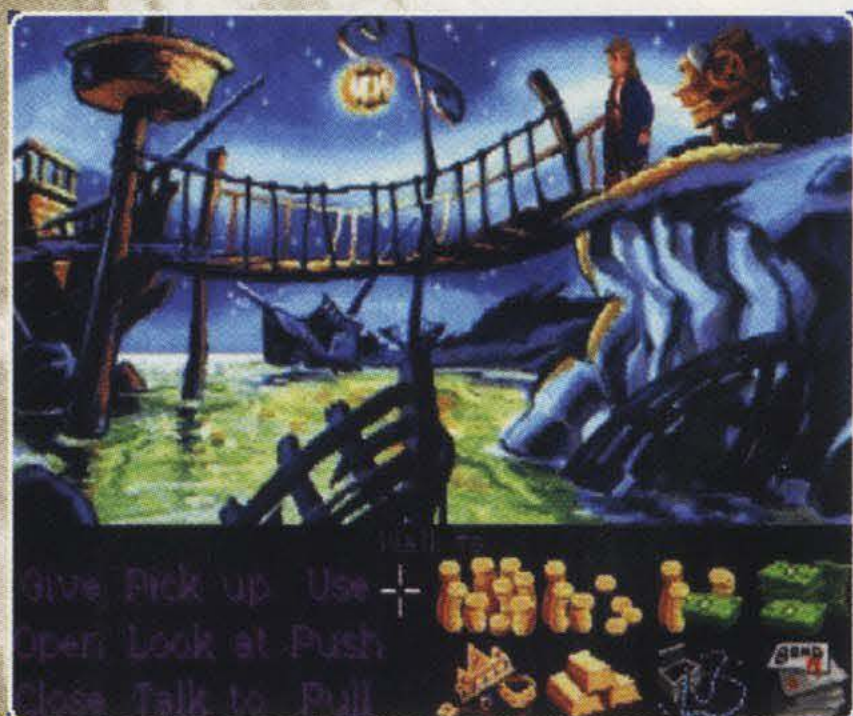
"A tutt'oggi, uno dei migliori Beat 'em Up a scorrimento 'veri' ..."

**TOP SECRET**  
WORK IN PROGRESS PSP

"Vi ricordano qualcuno?"

# FABIO CAPONE E L'ISOLA DESERTA

E SIAMO DUNQUE AL GRAN FINALE:  
QUALI SONO I GIOCHI CHE MR. CAPONE  
PORTERÀ CON SÉ SULLA NOSTRA  
FAMIGERATA ISOLA? SCOPRIAMOLO INSIEME...



## MONKEY ISLAND I & II LUCASFILM

1 "Non potrei andare da nessuna parte senza questi due giochi... Mi regalarono emozioni davvero indimenticabili. E poi portare Monkey Island su un'isola deserta mi sembra una scelta adeguatissima, no?"



## LEGEND OF ZELDA NINTENDO

2 "Probabilmente, la mia carriera non sarebbe stata la stessa senza Zelda. Il senso di meraviglia che titoli come A Link To The Past, Link's Awakening e Ocarina Of Time mi hanno regalato non hanno prezzo. Peccato che con l'arrivo di Eji Onuma la saga ha preso tutt'altra strada... Li porto tutti e tre?"



## GHOSTS 'N GOBLINS CAPCOM

3 "Come potrei sperare di sopravvivere facendo a meno di uccidere zombi viola con i capelli rossi con la mia lancia nel tentativo di non rimanere in mutande?"



## ANOTHER WORLD

DELPHINE SOFTWARE

4 "Un gioco che mi ha segnato a vita, soprattutto grazie alla sua affascinante atmosfera..."



## STREET FIGHTER II

CAPCOM

5 "Volete davvero che vi spieghi il perché?"



## DOUBLE DRAGON

TECHNOS JAPAN

6 "Considerando le monete che ho speso da ragazzino nel relativo Coin-Op credo che ormai dovrei essere diventato da tempo un azionista della Technos!"



## GOD OF WAR SONY

7 "Sicuramente la più bella rappresentazione di Action Adventure presente sulla scena contemporanea. Mistica distruzione e scenari mozzafiato. Cosa chiedere di più a un gioco?"



## DARK NIGHT

NAPS TEAM

8 "Un nostro gioco per GBA che, disgraziatamente, non ha mai potuto vedere la luce. Era un Action-RPG fantastico il cui processo produttivo emozionò tantissimo me e anche addetti ai lavori di scuderie come Nintendo e Atlus. Peccato che fu ultimato nel momento del declino del GBA..."



# DVD d'autore

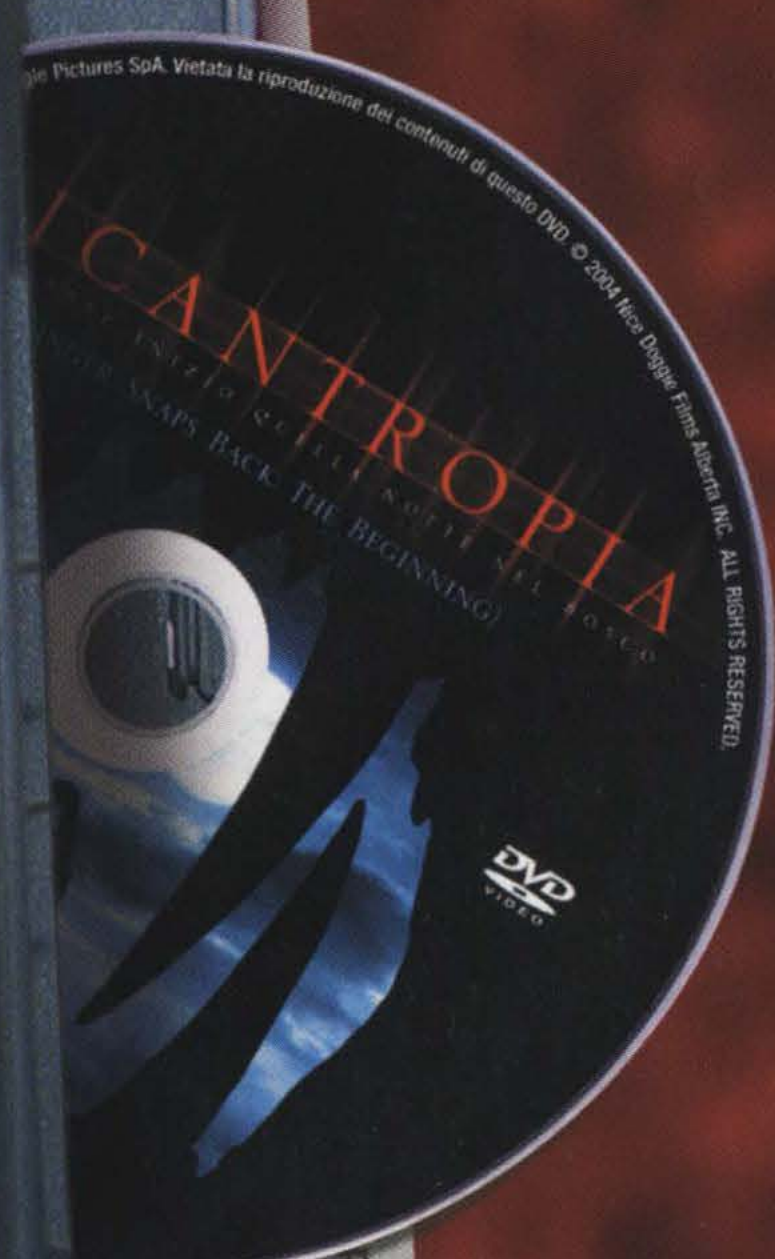
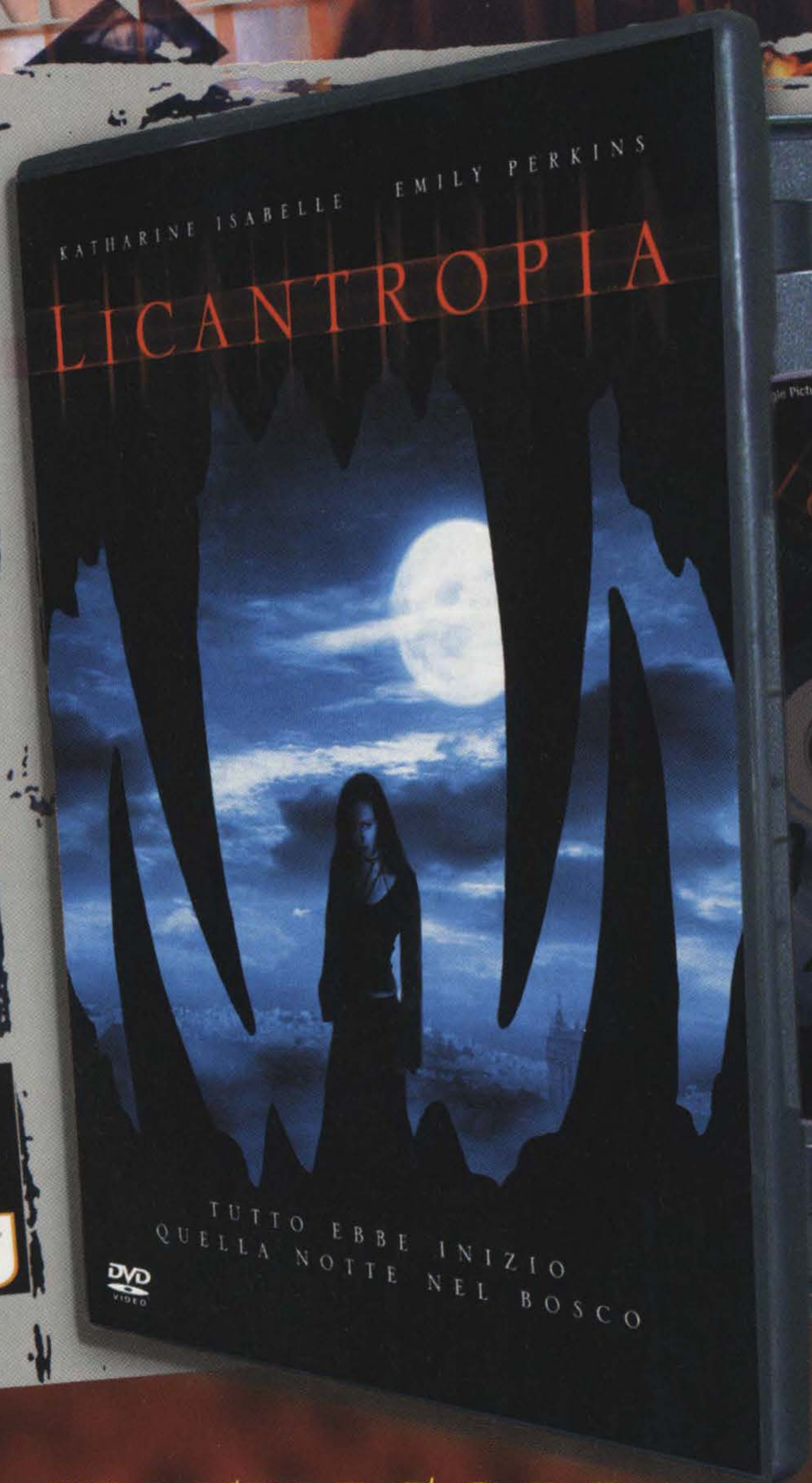
€ 9,90



Canada, 1815:  
Ginger e Brigitte  
si perdono  
in una foresta e  
trovano rifugio  
in un fortino  
abitato da  
poche anime  
dove vengono  
attaccate da  
un branco di  
lupi mannari.  
Quando una  
delle sorelle  
viene morsa,  
si trasforma  
in un essere  
assetato di  
sangue...

DVD D'Autore Numero 20 - Settembre 2007

● In vendita con XBOX Magazine Xbox a € 9,90 in più.  
Non vendibile separatamente dal numero attualmente in edicola  
di XBOX Magazine Xbox.  
Pubblicazione della Play Media Company SpA  
Distribuzione: PANDINI & C. SpA  
Divisione New Trade  
Via Vercellina, 81 - 00189 ROMA  
Viale Forlani, 23 - 20134 MILANO  
Iva assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche  
I contri lettera C



www.playmed

## IN EDICOLA

www.playmediacompany.it

media company  
**play**

THE MAKING OF...

# QUAKE

QUAKE NON È SOLO UNO DEI PIÙ GRANDI FPS DI TUTTI I TEMPI, MA ANCHE UNO DEI MARCHI CHE HANNO MAGGIORMENTE INFLUENZATO QUESTO PARTICOLARE GENERE. UN'OPERA DUNQUE IMPRESCINDIBILE, LA CUI GENESI CI VERRÀ TUTTAVIA NARRATA DA UN INSOLITO PUNTO DI VISTA, QUELLO DELL'ENIGMATICO JOHN ROMERO: UN OSPITE DECISAMENTE SPECIALE CHE IL TEAM DI RETRO GAMER È ONORATO DI PRESENTARVI...

**N**on è un azzardo affermare che qualsiasi gioco di matrice poligonale prodotto dopo il 1996 debba una parte delle sue fortune a Quake. Il "Monster Shooter" della id Software rivoluzionò infatti l'intera industria dei videogiochi dell'epoca, trasformando di colpo in realtà quel sogno in Full 3D che innumerevoli sviluppatori avevano cullato invano per anni. L'importanza storica di questo caposaldo travalica tuttavia i semplici meriti tecnici per spaziare lungo orizzonti multimediali e persino "personali": sempre a esso si possono in effetti attribuire sia la nascita del Multiplayer Online che la dipartita dai ranghi della "sua" id Software dell'unico individuo che nutre ancora qualche dubbio di troppo sul suo effettivo valore...

#### COMPLICAZIONI AL MOMENTO DEL PARTO

"Fu un colpo duro da digerire. Direi quasi doloroso" ci rivela Romero senza esitare, quando gli chiediamo di spiegarci i motivi che spinsero i dirigenti della id a bocciare il suo progetto in virtù di quel nuovo piano di sviluppo che avrebbe trasformato il suo Quake in qualcosa di totalmente diverso. "Tutto cominciò nel 1991 - prosegue - molto prima di Doom e di tutto il resto. Esaurita la serie di Commander Keen, pensammo di riutilizzarne il motore grafico per dar vita a un nuovo gioco e decidemmo di chiamarlo



» L'ecclettico design di Quake riuniva elementi medievali e futuristici in una sola, inquietante visione.

Quake in onore di un personaggio cui aveva dato vita John Carmack in una delle nostre famose sedute di D & D. Questo guerriero, armato di un martello simile a quello di Thor, ci sembrò subito perfetto per far la parte dell'eroe in un GDR in 2D con visuale dall'alto, ma quando i primi tentativi di trasporre l'idea su schermo risultarono deludenti decidemmo di accantonare il progetto..." Il tempo passò e, frattanto, complici Wolfenstein 3D e i due capitoli di Doom, la id si ritrovò presto al

vertice della scena videoludica mondiale. "Quando pertanto si decise di rispolverare Quake, molte cose erano inesorabilmente cambiate" afferma John. Al cospetto delle innovazioni tecnologiche proposte dai Cult Game in questione, il "vecchio" canovaccio da lui ideato appariva infatti sempre più obsoleto. "Così - continua imperturbabile il nostro ospite - stabilimmo di rivoluzionare il concept con il preciso intento di filtrarlo attraverso le nuove conquiste grafiche che avevamo raggiunto".

#### INCOMPRESO

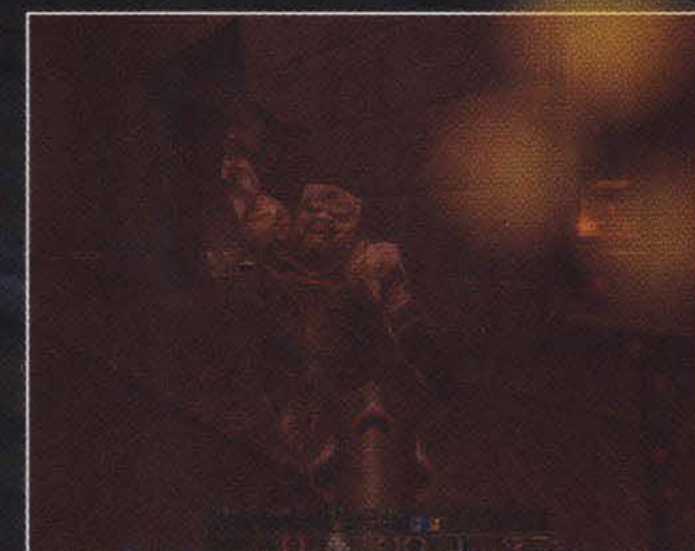
"Il nuovo prodotto - prosegue John - non aveva praticamente nulla a che fare con il GdR che avevamo abbozzato tempo addietro, ma era in ogni caso altrettanto affascinante. Gran parte del Gameplay si basava ora sull'esplorazione in prima persona, ma al momento di combattere, il giocatore poteva avvalersi di una facoltativa visuale laterale: soluzione che io ritenevo senz'altro più consona a rappresentare gli eventuali confronti che apriva peraltro la strada ad altre soluzioni. Pensai ad esempio di implementar anche delle finestre visuali di contorno, che potevano

#### THE LEGEND THAT NEVER DIES

Nel 1999, alla morte della compagnia, John Carmack operò una sorta di lascito testamentario, rendendo di pubblico dominio il codice di Quake. Esplose così una vera e propria mania per i Mod basati su di esso, la quale finì ovviamente per arricchire in modo esponenziale i contenuti. Uno dei più rilevanti prodotti sorti da questa corrente è senz'altro il motore grafico Dark Places, il quale ha evoluto il gioco originale con avanzati effetti di ombre e di illuminazione. Se avete ancora una copia PC del classico della id (per PC), correte dunque a scaricarne questa evoluzione al seguente indirizzo: <http://icculus.org/twilight/dfarkplaces/>.



» Gli zombi, fanteria di qualunque esercito malvagio della id Software... Sin dai tempi di Doom.



» Inutile ricordare che il Gore era un elemento centrale nell'economia visiva di Quake...



» Prima del 1996 nessuno aveva mai visto degli effetti di luce tanto efficaci quanti quelli sfoggiati da Quake.

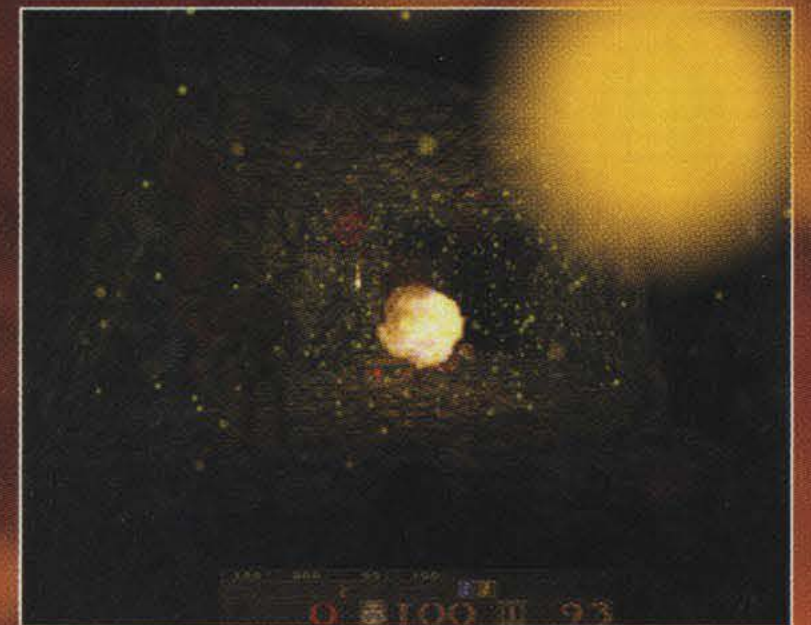
"SE QUAKE DOVEVA ESSERE SOLO UN CLONE DI DOOM, SAREBBE DOVUTO ESSERE IL MIGLIOR CLONE REALIZZABILE ALL'EPOCA"

JOHN ROMERO

# THE MAKING OF... QUAKE



» "Per il Potere di Grayskull... a me i poteeeeeriiiiiii!". Lo Shambler si gode il suo He-Man momentum.



» Alcuni effetti speciali assumevano talvolta connotati quasi psichedelici...



» The Shambler: l'orsacchiotto definitivo?

## ASPETTANDO IL MESSIA

Come molti ricorderanno, Quake raggiunse i negozi con un certo ritardo sulla tabella di marcia: preventivando la cosa, i portavoce della id rispondevano pertanto "quando sarà finito" a chiunque chiedesse loro la data d'uscita del gioco. I giocatori si domandarono spesso se questa nonchalance fosse il risultato di una qualche strategia di marketing o se effettivamente la compagnia non avesse un'idea precisa sui suoi effettivi tempi di sviluppo... Secondo John Romero la verità risiedeva infatti nella seconda ipotesi: "L'ambiente di sviluppo della id era diverso da quello delle altre compagnie. Quando c'è di mezzo il tuo denaro o quello del produttore, devi fissare limiti precisi per lo sviluppo, altrimenti ti vengono a mancare i fondi in un momento critico. In gruppi come la id, la Epic o anche la Valve, le iniezioni di capitali seguono invece un ritmo costante, ed è quindi possibile dilatare i tempi di sviluppo ai fini di incrementare la qualità del lavoro."

Quanto è vero!

magari offrire diverse prospettive di una stessa locazione nel momento stesso in cui la si attraversava... Le idee insomma non mancavano, tuttavia nessuna trovò posto nel gioco. La verità è che, in qualche modo, il destino di Quake era stato già deciso da terzi e io non ne facevo più parte..."

Nel novembre del 1995, il team della id si riunì per decidere il futuro di Quake e fu in effetti proprio in quella occasione che Romero prese coscienza del fatto che non sarebbe rimasto ancora a lungo nella compagnia. "La tecnologia 3D esisteva ormai già da un anno, ma i lavori segnavano il passo..." commenta. "Al contrario di me, Carmack però non voleva assumere nuovi programmatori: eravamo quindi costretti a scrivere noi stessi il codice, occupandoci peraltro anche di più sezioni differenti allo stesso tempo. Fu essenzialmente un errore di valutazione. Io sapevo che, da Wolfenstein in poi, i cicli di sviluppo dei videogiochi sarebbero diventati sempre più complessi ed estesi..." aggiunge sospirando. "Cercai pertanto di convincere gli altri a sfidare i limiti di budget che si erano preposti. Ma fu tutto inutile. Molti di coloro che mi contestavano, del resto, non avevano mai preso parte a un completo ciclo di sviluppo, quindi non avevo possibilità di spuntarla..." Alla fine, Romero rimase dunque isolato e la linea del Team prevalse in maniera totale determinando l'eliminazione di ogni elemento ruolistico a beneficio di una nuova rielaborazione del progetto destinata stavolta a riprendere la meccanica di Doom...

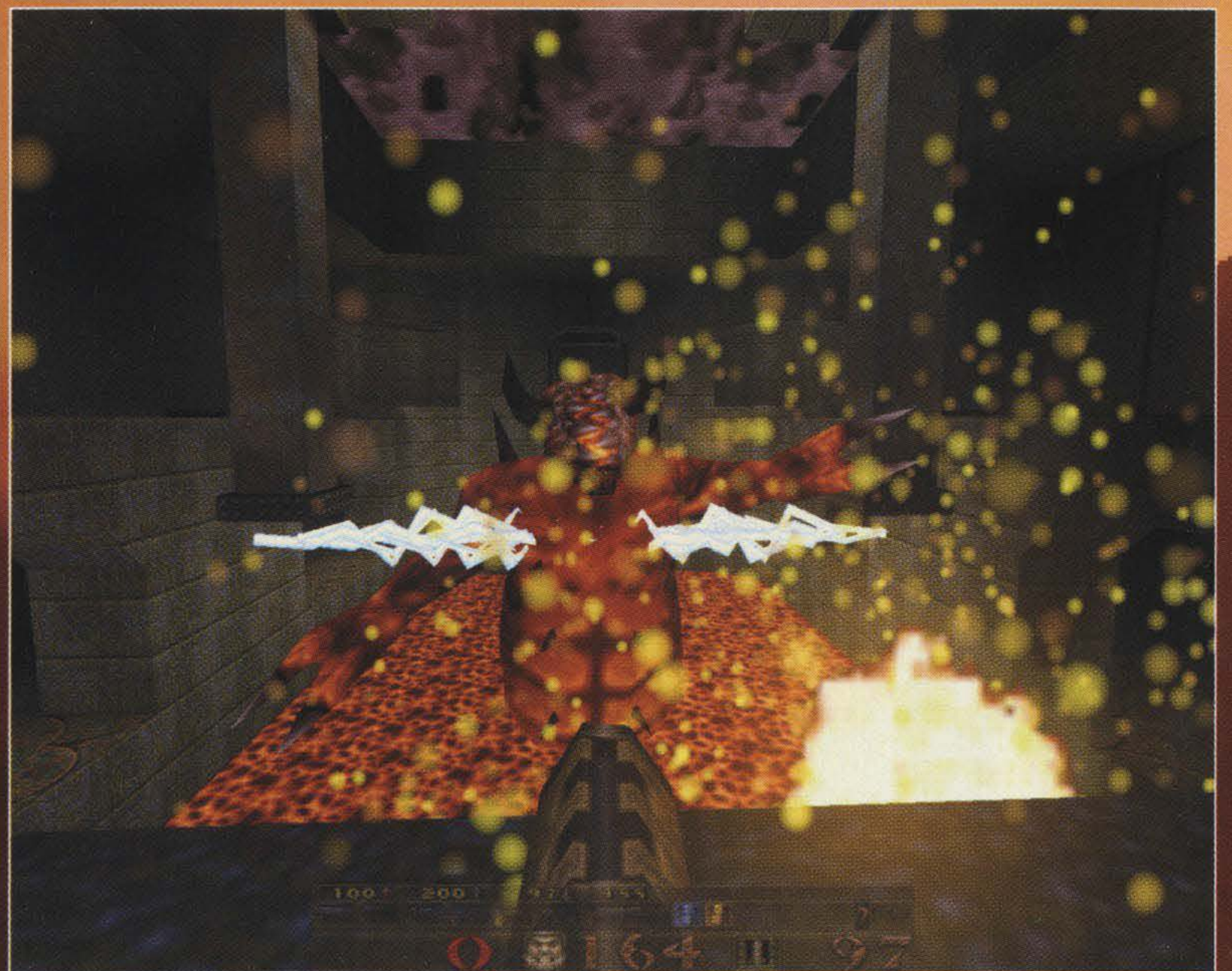
## IL NUOVO QUAKE

Nel giro di sette mesi il gioco fu così interamente rimodellato, allontanandosi definitivamente dal concept originario. Come facile ipotizzare John non ne fu affatto entusiasta: "Nel gennaio del 1996 chiamai Tom Hall e gli dissi che, finito il lavoro, me ne sarei andato. Prima di sbattere la porta, decisi tuttavia che se Quake doveva essere solo un clone di Doom, sarebbe dovuto essere il miglior clone realizzabile all'epoca. Di conseguenza mi prefissi di fare tutto il possibile affinché questo accadesse e mi gettai a capofitto nell'elaborazione di un contesto ambientale adeguato all'impresa..." Per realizzare le pittoresche creature che animavano gli inquietanti scenari esplorabili in Quake, il Team e John con esso, studiò pertanto a fondo i romanzi di Lovecraft. "Non potevo credere che qualcuno avesse creato roba del genere nei anni trenta," afferma sorridendo Romero. "Lupi mannari, costrutti genetici, vampiri. Elementi di incredibile fascino la cui influenza si rivelò determinante

nella creazione di personaggi come Shub Niggurath, lo Shambler e Cthon. Nessun gioco aveva mai ripreso più fedelmente la perversa visione dell'incubo propria di quel tipo di letteratura e io, come gli altri d'altronde, ne andavo alquanto fiero. L'idea di fondo era comunque che i mostri non avrebbero dovuto essere "normali", ma bizzarri, disturbanti e soprattutto, spaventosi. Un po' il nostro marchio di fabbrica: o più in generale, quello che la gente voleva a quei tempi".

## NINE INCH NAILS

A contribuire alla straordinaria atmosfera del gioco arrivò inoltre la splendida colonna sonora realizzata da Trent Reznor, il visionario genio dell'Industrial Sound che si nasconde dietro il monicker Nine Inch Nails: davvero tutt'altra cosa rispetto ai pezzi MIDI di Doom. "John Carmack e American McGee - ci spiega John a riguardo - erano dei fan sfegatati dei Nine Inch Nails. Quando il nostro agente ICM ad



» Cthon (ispirato da Cthulhu) resta uno dei più iconici boss nel genere FPS.

# "IL NUOVO QUAKE NON AVEVA NULLA A CHE FARE CON IL GDR CHE AVEVAMO ABBOZZATO TEMPO ADDIETRO"

JOHN ROMERO



» Il Full 3D Engine di Quake consentì, per la prima volta nella storia degli FPS, di utilizzare nemici interamente poligonali in sostituzione dei classici sprite in Bitmap...



» Gli scenari esplorabili riflettevano sempre l'impiego di trame di colore cupe e oscure...

Hollywood ci disse che fra i suoi 'clienti' aveva anche Reznor e che questi era peraltro un vero cultore di Doom cogliemmo pertanto subito l'occasione al volo." In molti sostengono che senza le disturbanti alchimie sonore fornite da questa collaborazione alla causa di Quake, il gioco avrebbe perso molto del suo fascino. Ma anche in questo caso, il relativo commento di Romero resta ancorato a toni sardonici: "Credo che molti non abbiano neanche mai ascoltato le musiche elaborate da Reznor per il gioco. Le ragioni sono due. La prima è che, avendolo installato interamente su HD, diversi giocatori non utilizzavano il CD accontentandosi solo degli effetti sonori. L'altra è che altrettanti gamer snobbarono la campagna in single-player, dedicandosi esclusivamente alla sessione "Deathmatch" che non

prevedeva il supporto di musica. Con questo non voglio comunque sminuire il lavoro dei NIN, anzi trovo che sia stato sorprendente. Dico solo che il sonoro non era l'unico né tantomeno il vero punto di forza del gioco. Tutto qui." Quando chiediamo quindi al nostro interlocutore di svelarci quale fosse l'elemento chiave della produzione questi non esita allora ad affermare seccamente: "La sezione Multiplayer".

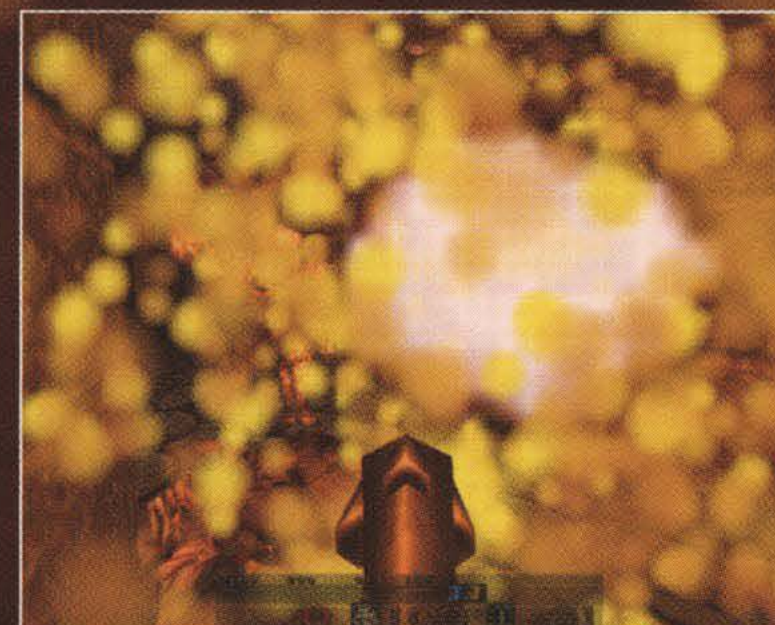
## L'ALBA DELL'ONLINE GAMING

Ripercorrendo la storia dell'Online Gaming appare presto evidente che Quake abbia in effetti giocato un ruolo fondamentale nella nascita di questa particolare filosofia di gioco. Per molti versi, il titolo della id funse di fatti da scintilla all'intero movimento: "Ero certo che l'impostazione del Multiplay di

Quake avrebbe riflesso la crescente popolarità di Internet." Conferma sorridendo Romero. "L'idea di trasferirne il potenziale in ambito Online nacque però da un episodio quasi casuale. Un giorno, i ragazzi di Houston mi mostrarono un piccolo, rudimentale programma col quale si collegavano al loro Server per giocare tutti insieme a Doom e ne rimasi folgorato. Esclamai subito "Ecco quello che voglio!" e mi decisi a fare qualsiasi cosa fosse in mio potere per guidare al successo questa tecnologia. Iniziai quindi a trafficare con i dati di comunicazione, riscrissi il Client e rividi da capo il Server per renderlo ancora più efficiente. Quando infine ottenni il risultato cui ambivo presi coscienza del fatto che da lì in poi il mondo dei videogame sarebbe cambiato per sempre." E così fu. "Quake fece sorgere un po' in tutti il desiderio di formare Clan o fare parte di essi..." ci conferma soddisfatto. "...E incoraggiò anche gli utenti a realizzare i primi Mod. Qualcuno, poi, conobbe addirittura l'anima gemella. Ma questa è decisamente un'altra storia!" conclude.

## NON SOLO UN "FALSO D'AUTORE"

Sebbene il Quake che tutti abbiamo amato non rispecchiasse la visione del suo creatore originario, esso ebbe in ogni caso la forza di scardinare molti dei limiti strutturali che imbrigliavano il mondo dei videogame a dettami obsoleti. Pur ritenendolo in parte una sorta di "Falso d'autore", Mr. John Romero non può comunque fare altro che avallare la considerazione che per quanto Doom fosse più popolare perché più facilmente riconoscibile, fu in realtà Quake a indicare quale via dovesse prendere questa branca dell'entertainment.



» Ecco una ricca esplosione di colore in un titolo prevalentemente dominato da tinte quali marrone, grigio e nero...

## DEVELOPER HIGHLIGHTS

### COMMANDER KEEN 1: MAROONED ON MARS

SISTEMA: PC  
ANNO: 1990

### WOLFENSTEIN 3D

SISTEMA: PC  
ANNO: 1992

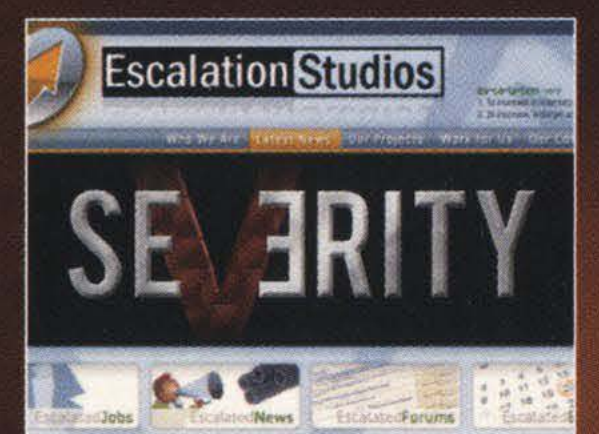
### DOOM

SISTEMA: PC  
ANNO: 1993



## LOVE MATCH

Non è un caso che Romero abbia accennato a "persone che hanno trovato l'anima gemella" utilizzando l'opzione Multiplayer Online di Quake. Fu infatti proprio tramite uno dei tanti Deathmatch affrontato in Rete dal nostro Guru che egli conobbe Stenie 'Kilkcreek' Case: la sua seconda moglie. In qualità di segretario della Cyberathletes Professional KLeague (CPL) John è stato inoltre felice di comunicarci che la possibilità di intrattenere scontri Online sarà il pane quotidiano di Severity, il nuovo titolo su cui egli è al lavoro. "Interamente orientato al Multiplayer Online" afferma ammiccante, "Severity proseguirà la tradizione battezzata da Quake... E porterà senza dubbio il concetto di Death Match a un nuovo stato di perfezione!". Chissà che stavolta non riusciremo anche noi a trovare l'anima gemella tra un Frag e l'altro!



» Gli altari preannunciavano invariabilmente l'imboscata di qualche temibile avversario...

# ◀ RETRO SCENE

**RETROLINKS**  
I PORTALI WEB PIÙ  
FREQUENTATI DAI  
RETROGAMERS

**OLD - COMPUTERS.COM**

Siete parte di quella coriacea progenie di Retro-Gamers esclusivamente devoti al culto di Personal Computer? Perfetto: ecco a voi un indirizzo che potrà condurvi ad una sorta di "nuova casa" videoludica. Completamente "Console-Free", il Database di Old-Computers.com offre un archivio di consultazione ospitante oltre mille sistemi. Un Must, anche per tutti i collezionisti.  
LINK <http://old-computers.com/news/default.asp>



**RPG GAMER**

Probabilmente il principale punto di riferimento per chiunque coltivi la passione per il genere RPG. RpGamer presenta, tra le sue feature più significative, una straordinaria sezione Walkthroughs, un'altrettanto corposo angolo Retro-Recensioni, nonché un attento spazio dedicato ai progetti Underground e alle News provenienti da questo particolare cosmo videludico.  
LINK [www.rpgamer.com](http://www.rpgamer.com)



**SHOOT-THE-CORE**

Mettendo, spesso gratuitamente, a disposizione dei suoi visitatori migliaia di titoli a tema realizzati da altrettanti sviluppatori indipendenti, Shoot-The Core si propone di omaggiare una delle categorie di gioco più amate di sempre, dando, parallelamente ad ogni eventuale designer "fai da te" la possibilità di mostrare i suoi lavori a esperti di tutto il mondo.  
LINK <http://shootthecore.moonpod.com/>



TRA REMAKE PIÙ O MENO AUTORIZZATI, COLLECTION HYPER-NOSTALGICHE E SPASSOSE INIZIATIVE LOW BUDGET, IL SOTTOBOSCO DEL PIANETA RETROGAMING PULLULA SEMPRE DI NOVITÀ CHE NON ASPETTANO ALTRO CHE ESSERE SCOPERTE...

## UN HACKER PER AMICO

IL FASCINO DEI  
REMAKE NON  
AUTORIZZATI



» Un'immagine tratta dall' "esclusivo" Zelda: Parallel Worlds. Un titolo di grande impatto, che soffre tuttavia di alcuni Bug di matrice grafica...

Benché si creda generalmente il contrario, gli Hacker non sono necessariamente dei dissennati sovversivi votati all'instaurazione di una sorta di "caos sintetico". Molti di essi, si concentrano sull'elaborazione di progetti anche piuttosto interessanti, come dimostrano alcune delle ROM rilasciate da altrettanti geni del Under-Coding sul noto portale ROMhacking.net. Tra le varie proposte offerte in merito, andrebbero infatti citati dei Remake quanto mai affascinanti, come ad esempio Super Mario World: The Second Reality Project, una versione alternativa del classico Nintendo che permette di guidare il baffuto idraulico lungo esilaranti

rielaborazioni dei più noti livelli di Sonic The Hedgehog, Kirby's Adventure e persino Tetris. Se un occhio di riguardo andrebbe inoltre riservato all'intrigante Remix stilistico del vecchio Blaster Master (sottotitolato, per l'occasione, Pimp Your Ride), è tuttavia lo strepitoso Zelda: Parallel Worlds ad aver riscosso il maggiore successo tra i navigatori della Rete. Rimodellando i parametri tecnici del mistico A Link To The Past, i ragazzi responsabili di questa "cover" hanno di fatti dato vita ad un suo vero e proprio Sequel. Ora che abbiamo scoperchiato il classico "Vaso di Pandora" spetterà a voi esplorarne il contenuto!

## SHADOW OF LYLAT

LA VERA  
EVOLUZIONE  
DI STARFOX?



» Chissà, forse è arrivato il momento per StarFox di avere un degno erede.

Non è certo un mistero che le ultime produzioni scaturite dal Franchise di Starfox ne abbiano quantomeno danneggiato l'immagine. Inizialmente inquadrabile come uno dei migliori candidati a trascinare Nintendo nel futuro, esso ha via via perso vigore, fino a perdere molti dei suoi accaniti supporters. Fortunatamente, tra coloro che "non ci stanno" a veder affondare così un progetto tanto promettente, figurano anche dei Designer indipendenti come i responsabili di questo insolito sequel apocrifo che, beneficiando dell'impiego del Freespace\_Oper Engine e di una relativa intelaiatura grafica di solida foggia poligonale, sembra riuscire a catturare il Feeling proprio dei primi episodi della serie. Storicamente, ambientato in seguito agli eventi narrati in Starfox 64, Shadow Of Lylat si ripropone peraltro di approfondire diversi aspetti della trama del gioco, apportando modifiche strutturali che non dovrebbero inoltre applicare al tutto nuovi parametri di realismo. Presente in forma di Demo visiva su diversi portali in Rete (tra i quali anche YouTube) il progetto è attualmente in



» Le qualità visive mostrate dalla Demo di Shadow Of Lylat sono indiscutibili: al di là dell'imponente look grafico, lo Scrolling di gioco appare oltremodo fluido...

fase di sviluppo. Per ottenere ulteriori informazioni a riguardo vi consigliamo di dare uno sguardo al seguente Link: <http://www.game-warden.com/forum/forumdisplay.php?f=16>



# TARGET: 2006 IL RITORNO DEL RINNEGATO

- » AUTORE: NATHAN CROSS
- » FORMATO: PC
- » USCITA: DISPONIBILE
- » PREZZO: GRATUITO
- » LINK: WWW.YS3.ORG/?PAGE\_ID=2

**Non v'è alcun dubbio sul fatto che Target: Renegade, erede morale del mitico Renegade creato dalla Imagine nel 1987, sia unanimemente riconosciuto come uno dei più amati Beat 'em Up Scorrevoli di matrice 8Bit.**

Alla luce di questo dato, non potevamo ovviamente non accogliere a braccia aperte questo coraggioso omaggio elaborato dal giovane Designer Freelance rispondente al nome di Nathan Cross. Benché, attualmente, sia in preparazione un Remake ufficiale di questo vecchio classico, l'idea di potersi fare un bel Tour notturno dei più lerci bassifondi mai

elaborati in Pixel risulta sempre allettante. Dopo aver mollato cartoni a destra e a manca per un totale di oltre venti minuti abbiamo essenzialmente preso atto delle seguenti circostanze: in primo luogo, a sfregio del suo Pedigree, Target: Renegade non è purtroppo invecchiato molto bene, in secondo luogo, questa rielaborazione prende insolitamente spunto dalla rispettiva versione Spectrum e non dalla più spettacolare versione C64 e, infine, il livello di IA affibbiato agli avversari del nostro eroe si attesta appena alla stregua di quello degli organismi unicellulari. Di conseguenza, pur non



» L'integrazione di una Palette di colori molto più corposa di quella proposta nella versione originale del gioco, amplifica l'appeal del comparto grafico di Target: 2006.



» Sarà forse colpa della nostra mente deviata, ma abbiamo avuto la netta impressione che il numero di Prostitute Killer presenti in questo Remake, superi di gran lunga quello della rispettiva edizione originale.



» Paradosso Temporale. Cosa ci fa la pubblicità del Maggiolino dei tempi nostri in un gioco che dovrebbe omaggiare gli anni '80?!



» Target: 2006 gira ovviamente sotto Emulatore Spectrum... Prima di scaricarlo, assicuratevi dunque di possedere lo Speccy!

potendo nascondere di esserci divertiti, in ogni caso, parecchio, l'operazione non può ritenersi esattamente riuscita. Per quanto il suo creatore si sia dato da fare - assolutamente pregevole il tentativo di supportare una modalità multiplayer Online per ben sei giocatori - Target: 2006 risulta, infatti, essere troppo limitato per ottenere la giusta presa su fruitori casuali, rivelandosi pertanto una scelta valida solo per i Die Hard Fan della serie originale.

VOTO

70%

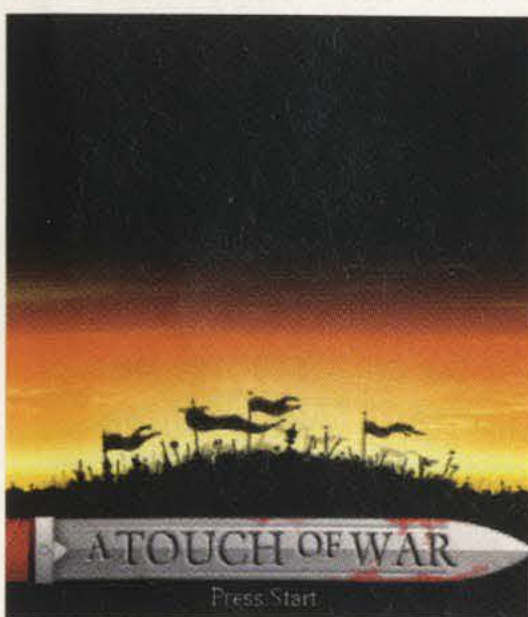
# A TOUCH OF WAR NON ESISTONO PIÙ LE GUERRE DI UNA VOLTA!

- » AUTORE: JOHN CHAMPEAU
- » FORMATO: NINTENDO DS
- » USCITA: DISPONIBILE
- » PREZZO: GRATUITO
- » LINK: WWW.ATOUCHOFWAR.COM

**Ogni qualvolta ci si trova innanzi ad un "nuovo" Real Time Strategy War Game, viene spontaneamente da chiedersi quali innovazioni potrebbero mai essere state implementate all'interno di un genere che sembra aver ormai detto tutto...**

È pertanto con un misto di speranza e scetticismo che ci siamo avvicinati a questo curioso esperimento indipendente destinato ai circuiti del Nintendo DS: se da un lato eravamo di fatti curiosi di scoprire gli eventuali risvolti concettuali che potevano derivare dall'impiego di questa singolare piattaforma, dall'altro temevamo che le sue particolari caratteristiche potessero rivelarsi, paradossalmente, controproducenti. Dopo un'intensa full immersion nel belligerante universo di A Touch Of War, abbiamo dovuto purtroppo avallare la seconda ipotesi, giacché il tanto auspicato innesto di tecnologie quali Touch Screen e visuali Multiangolari, non si è

purtroppo rivelato in grado di arricchire un gioco dalla struttura fin troppo limitante. Ispirandosi esclusivamente alle architetture di gioco applicate a questo tipo di produzioni nel corso degli Eighties, il lavoro di John Champeau appare in effetti piuttosto fiacco, soprattutto se rapportato al potenziale di un sistema che è in grado di ospitare titoli come Advance Wars. Scaturita ovviamente più da una precisa volontà del suo autore, che da una sua (erroneamente ipotizzabile) carenza di abilità in fatto di Coding, l'esile struttura tattica del progetto non sembrerebbe voler incarnare altro che un rigoroso omaggio ai tempi che furono: grafica graziosa, ma elementare ed un grado di sfida determinato più dalla rigidità di schemi strategici proposti, che da una reale efficacia di elementi come l'Intelligenza Artificiale degli avversari o la complessità tattica degli obiettivi da perseguire. Pollice relativamente verso dunque, per un progetto destinato solo ai nostalgici



» Accumulare legname. Costruire accampamenti. Addestrare uomini e attaccare le tribù circostanti. La profondità di gioco di A Touch Of War è tutta qui.

del genere, sempre a patto che le loro esigenze in fatto di Gameplay non siano troppo elevate...

VOTO

68%

# RETRO SCENE

ALLA SCOPERTA DI TUTTE LE PIÙ SCOTTANTI NOVITÀ DELLA SCENA RETRO CONTEMPORANEA...

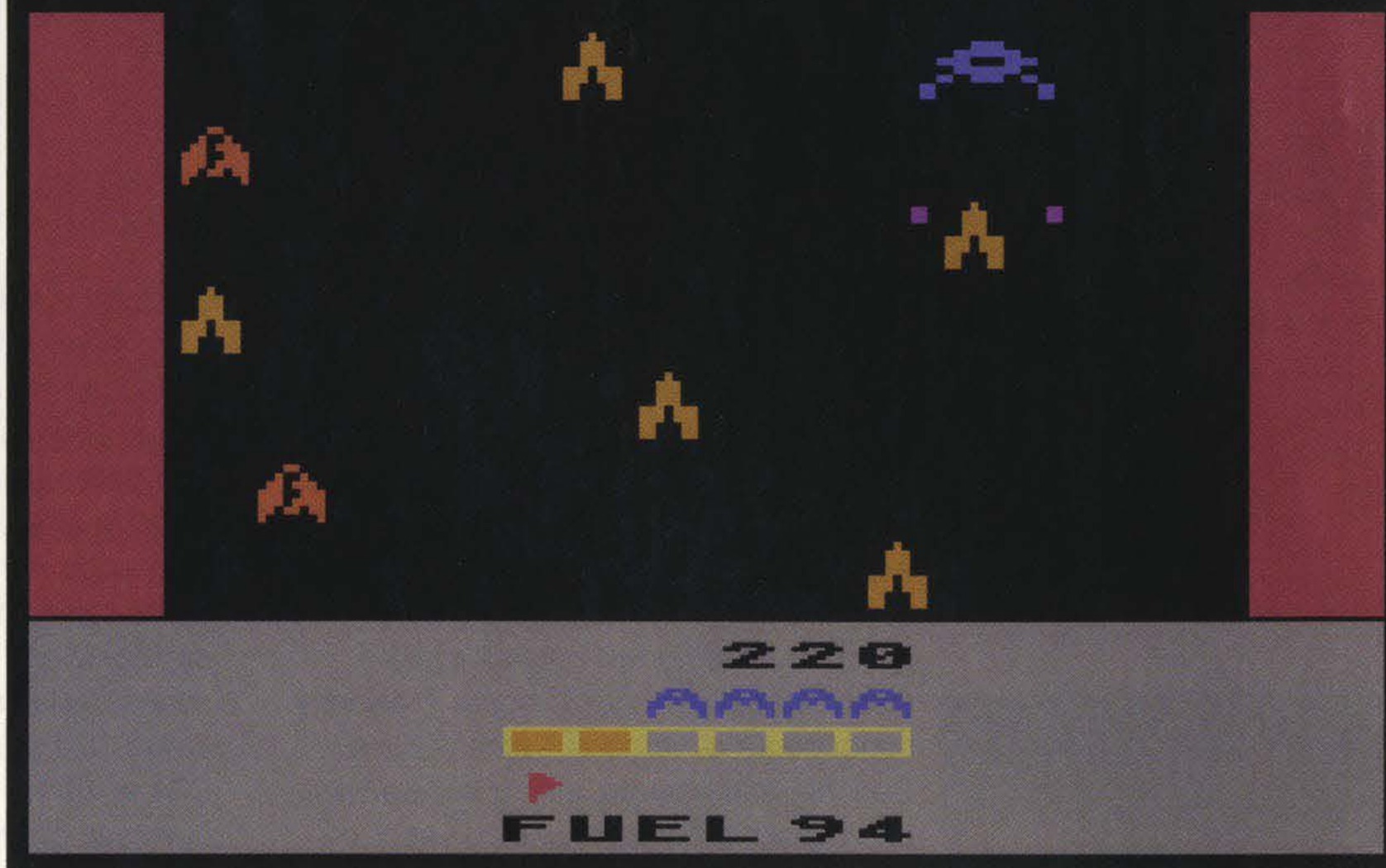
## CONQUEST OF MARS

L'ULTIMA MISSIONE DELL'ATARI 2600?

- » **PRODOTTO:** ATARIAGE
- » **AUTORE:** JOHN CHAMPEAU
- » **FORMATO:** ATARI 2600
- » **USCITA:** DISPONIBILE
- » **PREZZO:** 30 EURO
- » **LINK:** WWW.ATARIAGE.COM



Dovendo definire con un solo concetto l'Atari 2600, al giorno d'oggi, opteremmo probabilmente per il classico "duro a morire". A sfregio dell'inarrestabile scorrere del tempo e delle costanti conquiste tecnologiche di un settore che non conosce soste, la leggendaria piattaforma statunitense non sembra aver ancora intenzione di deporre le armi. E poco importa se la sua sopravvivenza si basa ormai quasi esclusivamente su progetti underground: il solo fatto che, ad oltre trent'anni dal suo lancio, qualcuno sia ancora disposto a produrre un titolo come Conquest Of Mars attesta senza riserve il valore di un Hardware ormai da culto, come pure l'affetto incondizionato di Gamer e Sviluppatori. Preamboli a parte, non è particolarmente difficile ipotizzare quali siano le impostazioni strutturali di questo nuovo lavoro di John Champeau. Costituendo, in soldoni, una gradevole rielaborazione del Concept proprio del vecchio Scramble, esso vi vedrà impegnati in un immediatissimo Space-



Shooter a scorrimento verticale, volto alla bonifica di sei contorte caverne marziane adibite a base militare da una ostile etnia di alieni invasori. Impegnativo



» La cartuccia di Conquest Of Mars potrà essere ordinata direttamente al sito Web della Atariage...

e Pixelloso come è lecito pretendere, il gioco non impiegherà molto tempo a stuzzicare il palato dei cultori del genere: rivelandosi pertanto foriero di una lunga serie di gradevoli reminiscenze, esso si delinea dunque come una riuscita operazione retro-celebrativa, che potrebbe affascinare persino i giocatori meno avvezzi a trastullarsi con questa caratteristica progenie di Sparatutto. A nostro avviso, la risposta al quesito proposto nel sottotitolo non può essere che negativa...

VOTO

85%

## QWAK

PAPERODISSEA 2.0

Il coloratissimo Qwak si distingue tra gli innumerevoli Platform proposti in Epoca Amiga grazie a svariate qualità che, partendo dall'innata simpatia del suo protagonista, trovarono ulteriore terreno fertile nella brillante veste grafica che lo circondava e, soprattutto, nel brioso Level



- » **AUTORE:** JAMIE WOODHOUSE
- » **FORMATO:** GAME BOY ADVANCE
- » **USCITA:** DISPONIBILE
- » **PREZZO:** 20 EURO
- » **LINK:** WWW.QWAK.CO.UK



» Il Gameplay di Qwak risulta ancora oggi incredibilmente fresco: una qualità probabilmente dovuta anche al vivace Design conferito a protagonisti, fondali ed elementi di contorno...

Design applicato a quest'ultima. Il fatto che esso fosse peraltro frutto del lavoro del leggendario Team 17 non fece quindi che impreziosire ancor di più una produzione oltremodo riuscita, di cui il titolo qui presente incarna un'esemplare omaggio. Elaborata dal giovane Jamie Woodhouse con il preciso scopo di ottimizzarne il sistema di controllo adattandolo alle privilegiate caratteristiche del GBA, questa nuova versione di Qwak non cercherà tuttavia di modificare alcun aspetto tecnico dell'originale: secondo il parere del suo artefice essa presenterà il gioco così com'era



stato concepito nel 1993, in modo da restituire ai suoi vecchi cultori le stesse emozioni provate un tempo e concedere, parallelamente, ai neofiti l'occasione di scoprire un prodotto "genuino" e quindi privo di eventuali "Doping" volti a smussare i suoi difetti congeniti. Un proposito, questo, senz'altro condivisibile, anche se "agevolato" da un Code nativamente privo di sbavature determinanti. Ancora oggi in grado di tener testa a molti dei più giovani esponenti del genere, l'avventura del nobile Papero non mancherà di sorprendervi tutt'oggi grazie ad una solidità strutturale rimarchevole. Nel consigliarvi quindi caldamente l'acquisto di questo titolo, vi esortiamo tuttavia ad inoltrare presto l'ordinazione all'apposito Link citato nella scheda circostante: per una precisa volontà di Woodhouse esso sarà prodotto in una tiratura limitata pari a sole 300 copie!

VOTO

88%



# STAR STRIKE

CONOSCERE  
LA STORIA  
PER EVITARE  
DI ESSERE  
COSTRETTI A  
RIVIVERLA



- » **PRODOTTO:** GOOD DEAL GAMES
- » **SVILUPPO:** STARGATE GAMES
- » **FORMATO:** MEGA CD
- » **USCITA:** DISPONIBILE
- » **PREZZO:** 20 EURO (NTSC)  
24 EURO (PAL)
- » **LINK:** WWW.GOODDEALGAMES.COM



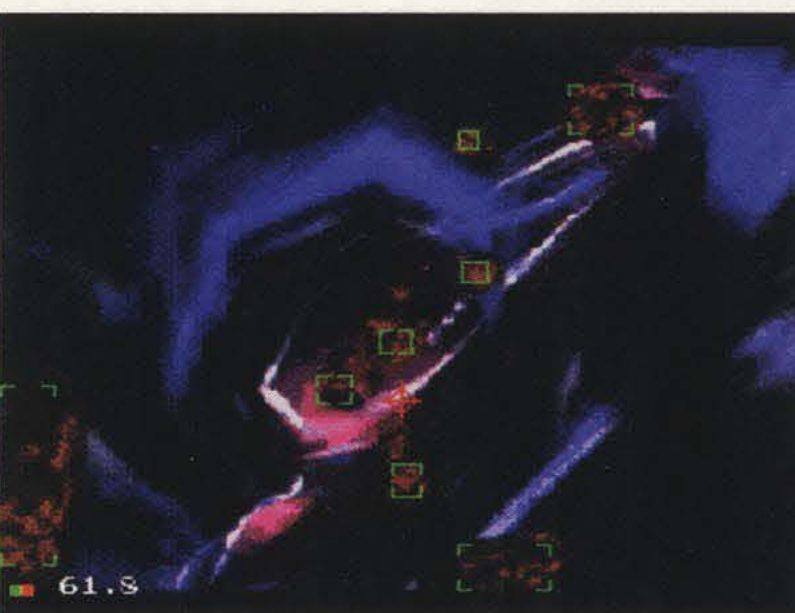
» "Prepararsi alla velocità smodata!". Una banalotta interpretazione del concetto di Light-Speed, mutuata a dovere dal solito Star Wars... O magari da Balle Spaziali... Magari!

Saremmo quasi favorevoli a definire **Star Strike** come "materiale didattico". Se fossimo infatti i responsabili del piano studi di una improbabile Università dei Videogame, non esiteremmo infatti a montarci su un intero corso giacché, incarnando ciò che per molti anni fu ritenuto un Punto d'arrivo da gran parte dei signori dell'industria, esso può oggi rappresentare un monito da tenere sempre in considerazione per evitare che in futuro si ricada nella tentazione di inseguire ambizioni tanto scriteriate. Come alcuni magari ricorderanno, il titolo ripropostoci ora dalla Good Deal Games era uno degli esponenti più esosi della famigerata progenie dei Film Interattivi: nient'altro che Bluff travestiti da Evoluzione, più facilmente definibili come pedissequi contenitori di sgranate sequenze in FMV, cui venivano di solito applicate meccaniche di gioco tanto goffe da abbruttire lo stesso concetto di Quick Time Event. In quanto simbolo più ingombrante delle ipertrofiche ambizioni vantate dai Producer dell'epoca, esso rappresenta di conseguenza un ospite tanto indesiderabile quanto interessante. Sebbene la sua struttura incarni tutti gli endemici difetti della categoria ed il relativo Gameplay rappresenti quindi una sorta di Forca Caudina videoludica, nel giocarlo è senz'altro possibile desumere un nugolo di intriganti considerazioni che sarebbe carino condividere... Mai giunto sugli scaffali dei negozi a seguito dell'eccessiva dilatazione dei suoi tempi



» Una delle caratteristiche più insopportabili di queste produzioni è quella che costringe i giocatori a rivedere tutte le sequenze filmate daccapo ogni volta che si intraprende una nuova partita...

di sviluppo, Star Strike è innanzitutto divenuto nel tempo una sorta di infausto mito underground. Atteso invano da tutti i possessori di Mega CD, esso avrebbe dovuto incarnare sia il riscatto della macchina in questione, che la celebrazione dell'utopia interattiva: nel tentativo di superare le barriere che colleghi come Burn Cycle, Ripper e Wing Commander IV non erano stati in grado di abbattere, esso si trasformò tuttavia nella più eclatante testimonianza dell'inadeguatezza di un genere capace solo di illudere i giocatori e dilapidare, nel frattempo, capitali ciclopici persino per i parametri economici maturati dall'industria attuale. Una responsabilità decisamente gravosa per un semplice Sci-Fi Adventure le cui lacune concettuali non mancano peraltro di espandersi a dismisura per tutta la sua durata... Procedendo stancamente lungo i precalcolati binari di un plot fin troppo scontato che trova adeguato sostegno nella recitazione di interpreti probabilmente ancor più disorientati, non è in effetti possibile evitare di scuotere il capo con un mezzo sorriso dipinto sul volto. Aldilà di tutto, la pochezza strutturale di Star Strike parrebbe quasi in grado di affascinare e, se il suo fallimento non avesse comportato una delusione tanto cocente



» L'inevitabile attraversamento del Campo Asteroidi. Un altro dei passaggi obbligati propri dei film interattivi a sfondo fantascientifico... reso ancor più tedioso dalla natura precalcolata delle routine di movimento delle rocce... Yaaawn...



» Il rapporto tra sequenze narrative ed interattive è da candid camera: di sovente si spera che uno degli sviluppatori appaia in video interrompendo i lassativi dialoghi degli attori, rivelandovi la natura goliardica di un astuto scherzo videoludico...

per tutti coloro che credevano nel suo potenziale, lo si potrebbe infatti trovare addirittura divertente... Come valutare dunque questa sorta di tardivo epilogo di una gestazione inutilmente protrattasi per oltre dieci anni? La risposta è in realtà contenuta nell'introduzione di quest'articolo: un progetto tanto improponibile da divenire educativo e quindi consigliabile a chiunque voglia rivivere, anche solo in Flashback, l'oscurantismo creativo che accompagnò i primi vagiti delle tecnologie digitali...

VOTO

41%



» Gli ingenui sforzi operati da Star Strike nel tentativo di dar vita ad una sorta di futuro sintetico stanno al Concept di Sci-Fi come i film interattivi stavano a quello di videogame.



» Ci siamo chiesti come sarebbe stato Star Strike in ottica esclusivamente cinematografica. La risposta? Non saremmo andati a vederlo.

# RETRO SCENE

ALLA SCOPERTA DI TUTTE LE PIÙ SCOTTANTI NOVITÀ DELLA SCENA RETRO CONTEMPORANEA...

## PHANTOMAS SAGA INFINITY

IO ROBOT: TU PLATFORM

- » **PRODOTTO:** CEZ TEAM 2006
- » **SVILUPPO:** INTERNO
- » **FORMATO:** MSX / AMSTRAD CPC / SPECTRUM ZX
- » **USCITA:** DISPONIBILE
- » **PREZZO:** 8 - 10 EURO (CASSETTA / DISCO / CARTUCCIA)
- » **LINK:** [HTTP://CEZGS.COMPUTEREMUZONE.COM](http://CEZGS.COMPUTEREMUZONE.COM)

**Anche se l'inglese adoperato nella stesura dell'introduzione di Phantomas Saga non rientra esattamente nei canoni di comunicabilità approvati dall'università di Oxford, siamo riusciti comunque a desumere che il plot alla base di questo coriaceo Action Platform made in Spain, si propone di ripercorre l'odissea cibernetica di uno scatolosissimo Androide ribellatosi ai suoi creatori dopo aver preso coscienza della sua disumana natura.** Una sorta di rilettura pixellosa del mito di Frankenstein dunque che, sviluppandosi quasi interamente all'interno della fabbrica da cui intende evadere, si concretizza su schermo attraverso l'impiego di un comparto grafico di classica matrice 8Bit ed un Gameplay sorprendentemente efficace. Se una larga fetta dei nostri compiti consisterà nello scortare il simpatico robottino alla ricerca delle chiavi necessarie a penetrare in determinate aree della sua "prigione", è tuttavia nell'obbligo di fuggire

dai rispettivi quadranti abbandonati che l'esperienza di gioco trarrà la sua carica di Pathos: ogni volta che Phantomas sbloccherà di fatti una delle porte che occludono la sua fuga, una parte del complesso inizierà ad esplodere concedendoci quindi solo pochi secondi per evacuare la zona. Disseminato di ostacoli di varia natura, il percorso da seguire non sarà logicamente mai abbastanza agevole da permetterci un placido attraversamento, di conseguenza dovrete spesso sudare sette camice per far sì che l'insensibile Timer di supporto a queste sequenze non si esaurisca prima che siate in salvo. Come abbiamo sottolineato in precedenza, l'inclusione di questo semplice espediente "drammatico" conferisce un certo quantitativo di energia ad un gioco che, trovando nella versione MSX la sua migliore incarnazione, potrebbe rivelarsi un piacevole bocconcino da gustare nelle ore morte della giornata...

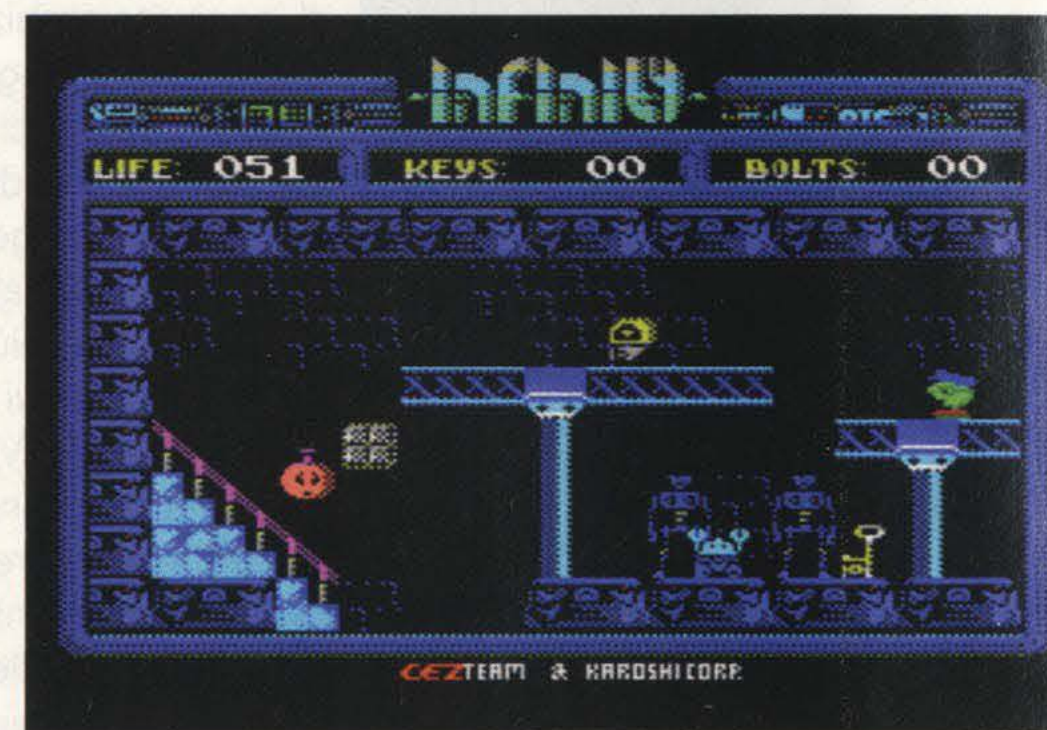
**VOTO 83%**



» Attualmente gli sviluppatori del CEZ Team sono in procinto di ultimare il lancio del Sequel di Phantomas Saga, intitolato, per l'occasione Phantomas 2...



» L'impatto visivo di Phantomas Saga è dannatamente Retro: come non innamorarsi del logo del titolo costantemente in mostra nella videata di gioco?



» Riuscite ad immaginare l'emozione di ricevere per posta una splendida cassetta per sistemi ad 8Bit con un gioco tutto nuovo inciso sopra?!



» Il vecchio Elite ha egemonizzato le nostre vite per anni. Proprio quando eravamo venuti fuori dal "tunnel" si è dunque manifestato Oolite... Facendoci ovviamente ritornare subito sui nostri passi...

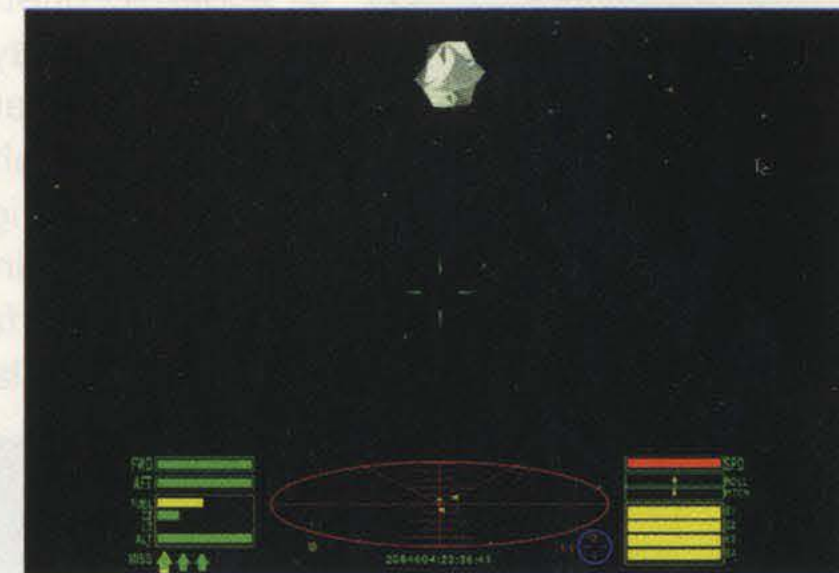
## OOLITE L'UNIVERSO NON È INFINITO, MA È INFINITAMENTE GRANDE (A. EINSTEIN)

**Non è certo un mistero che nell'altare degli idoli in scala custodito dai membri del Team di Retro Gamer figurino un santino Super Deformed di David Braben ben adagiato su una piccola riproduzione del package di Elite.** La stima che nutriamo per il guru in questione è sfociata ormai da diversi anni in pagana venerazione, di conseguenza potete solo immaginare l'entusiasmo che si è diffuso in redazione quando il buon Cleaned ha scovato nei meandri della Rete questo clamoroso remake del cult game firmato dal Sommo: scene di isteria mammaria cui

nessuno avrebbe voluto mai assistere, tanto per cominciare... A prescindere da questi osceni particolari, si rende subito necessario assicurare tutti che, a fronte dei numerosi miglioramenti tecnici operati dal Team Aegidian, il fascino del code originale non ha subito alcuna modifica di sorta. Superando in scioltezza ogni forma di timore reverenziale, i nostri ardentissimi Freelance Developers hanno di fatti eseguito le opportune modifiche con lodevole discrezione, lasciando dunque intatta l'immane essenza di quel leggendario spaccato di Esplorazione Spaziale Mercantile fornitoci dal genio di Mr.Braben nel lontano 1984. Cosa ci si dovrebbe attendere da questa rivisitazione? Innanzitutto, una "nuova" veste visiva. Sostituendo la vecchia intelaiatura grafica in Wire Frame con una discreta rappresentanza di poligoni pressoché nudi, è stata ad esempio conferita maggior profondità ad uno scenario ora più ricco di colori, la cui fluida matrice dinamica asseconderà quindi con maggior eleganza gli spostamenti della nostra navicella. Allo stesso modo è stato poi

- » **PRODOTTO:** AEGIDIAN
- » **SVILUPPO:** INTERNO
- » **FORMATO:** PC / MAC / LINUX
- » **USCITA:** DISPONIBILE
- » **PREZZO:** GRATUITO
- » **LINK:** [HTTP://OOLITE.AEGIDIAN.ORG](http://oolite.aegidian.org)

» Il numero di razze e culture con cui dovrete scendere a patti nel corso dell'esplorazione dell'immenso cosmo di Oolite ha tutt'oggi del soprannaturale...



» L'originale Elite debuttò nel 1984 sui circuiti del vetusto BBC Micro trovando un quasi contemporaneo adattamento per Acorn Electron e una successiva serie di conversioni più o meno valide per i più famosi sistemi sopraggiunti ad essi...

ritoccato il comparto audio: laddove in passato eravamo soliti ascoltare elementari effetti di matrice sintetica è ora possibile percepire sonorità cariche d'atmosfera in grado di riprodurre accuratamente i toni normalmente associati a questa ambientazione in ambito cinematografico. Non possiamo che obbligarvi formalmente a rintracciare Oolite: come potreste rinunciare ad assicurarvi un'Opera dal valore inestimabile senza spendere un centesimo?

**VOTO 96%**

# STRONGHOLD

UN BEL  
PUZZLE OLD  
STYLE DALLA  
MADRE  
RUSSIA...

- » **PRODOTTO:** CRONOSOFT
- » **SVILUPPO:** RED TRIANGLE
- » **FORMATO:** SPECTRUM ZX
- » **USCITA:** DISPONIBILE
- » **PREZZO:** 5 EURO (CASSETTA)
- » **LINK:** WWW.CRONOSOFT.CO.UK



Sono state essenzialmente due le considerazioni che abbiamo maturato giocando a questo intrigante progetto del Team Red Triangle: la prima è che, in campo videoludico, la parola Russia non incarna necessariamente un sinonimo di Tetris, la seconda è che quando i game designer di questa nazionalità si impegnano, sono sempre in grado di tirar su Puzzle di un certo livello. Aldilà della pura emozione provata nel ritrovarci a fissare le arcaiche alchimie monocromatiche proprie del leggendario 8Bit della Sinclair, Stronghold ha saputo di fatti catturare la nostra attenzione in pochi istanti, coinvolgendoci nella diabolica esplorazione di un



» Per quanto spartana, la veste grafica di Stronghold è comunque in grado di fare la sua figura: la bizzarra disposizione degli elementi su Screen né incarna un ottimo esempio...



labirinto disseminato di porte da sbloccare e Gargoyle da abbattere. Interamente basato sul compito di penetrare all'interno delle sue innumerevoli stanze, previa acquisizione delle relative chiavi, il pratico Gameplay di sfondo all'azione ci ha spesso costretti a riflettere parecchio nel tentativo di trovare la strategia adatta a gestire con equilibrio la scorta di risorse accumulata nel nostro peregrinare: disponendo infatti di una sola vita ed essendo peraltro impossibilitati a ritornare sui vostri passi, risulterà fondamentale utilizzare con pronta efficienza le bombe atte a

scacciare gli eventuali "inquinati" del Dungeon, come pure conservare sempre un quantitativo di chiavi cospicuo. Capace di offrire in ogni caso una curva di apprendimento del sistema di comando alquanto bilanciata ed un grado di sfida quanto mai avvincente, il titolo dei Red Triangle potrà magari non brillare in termini visivi, tuttavia, se avete moto di utilizzare uno Spectrum e amate questo genere di produzioni, il suo acquisto diventa praticamente obbligato...

VOTO

82%

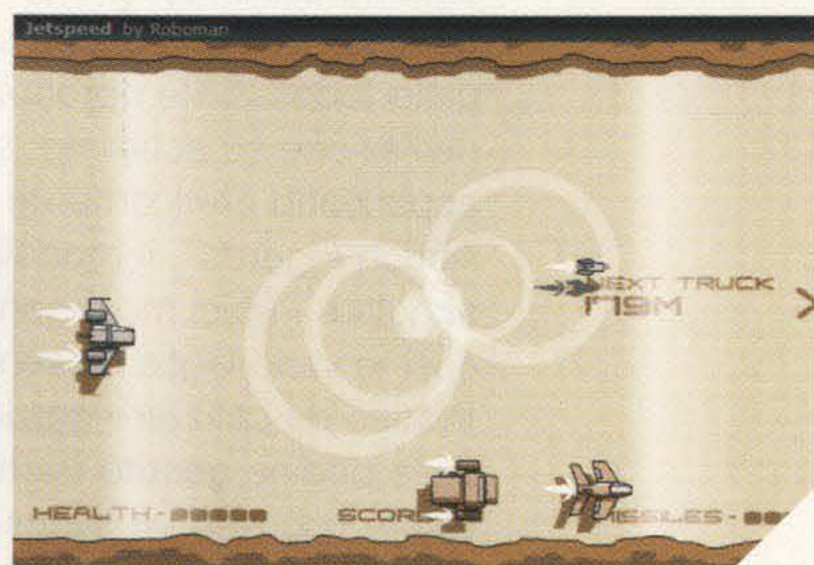
# JET SPEED

UN INSOLITO  
"WHAT IF"  
SUL CONCEPT  
DI WIPE OUT

- » **PRODOTTO:** DX INTERACTIVE
- » **SVILUPPO:** INTERNO
- » **FORMATO:** FLASH
- » **USCITA:** DISPONIBILE
- » **PREZZO:** GRATUITO
- » **LINK:** WWW.ALBINOBLACKSHEEP.COM/GAMES/JETSPEED



Per motivi che vanno dal discutibile valore di molti di essi al semplice fatto che, in termini meramente tecnici, non rappresentino adeguatamente il concetto di Retrogaming, preferiamo generalmente evitare di occuparci di prodotti in Flash. Alla luce di questa considerazione, molti lettori potranno di conseguenza trovarsi spiazzati dalla

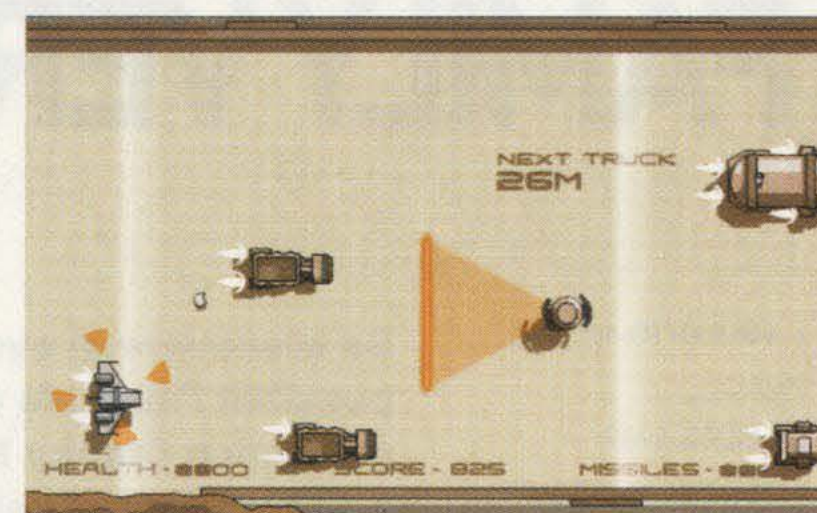


» L'esile Plot di sfondo alle vicende narrate in Jet Speed fa capo ad uno scenario di matrice Post Apocalittica...



» Il numero di veicoli presenti contemporaneamente su schermo non andrà mai ad inficiare sulla fluidità dello scrolling. Neanche in caso di esplosioni.

presenza di questo Jet Speed tra le pagine di Retro Scene. Che cosa ci fa, in effetti, un titolo dal look "contemporaneo" in questo mare di Pixel? Presto detto: oltre ad incarnare un lavoro di un certo livello, il gioco della DX Interactive sfoggia un feeling oltremodo Retro che, riproduce in modo netto il Gameplay proprio dei Racing Game. Realizzato interamente attraverso l'uso di vettori 2D, Jet Speed saprà di rimando trasformare i cursori della vostra tastiera in ottimi emuli dei vecchi Joystick, consentendovi pertanto il rapido



» Ogni inseguimento proposto durante Jet Speed sarà sempre accompagnato da un pertinente tappeto sonoro di impronta Techno.

padroneggiamento di una navicella che, grazie al supporto di una efficace serie di armi, non mancherà di dar adeguata eco a velocissimi inseguimenti conditi da spettacolari esplosioni. Se siete dunque a corto di denaro e cercate un titolo immediato, in grado di darvi la giusta carica adrenalinica senza pretendere troppa attenzione, non possiamo che consigliarvi a man bassa questo Download. Male che vada, non ci avrete in ogni caso rimesso nulla!

VOTO

75%

# THE BOARDGAMER RETRO SCENE

CLASSICI VIDEOLUDICI DA TAVOLA E ALTRE STORIE!  
QUANDO IL RETROGAMING FA A MENO DEI PIXEL...

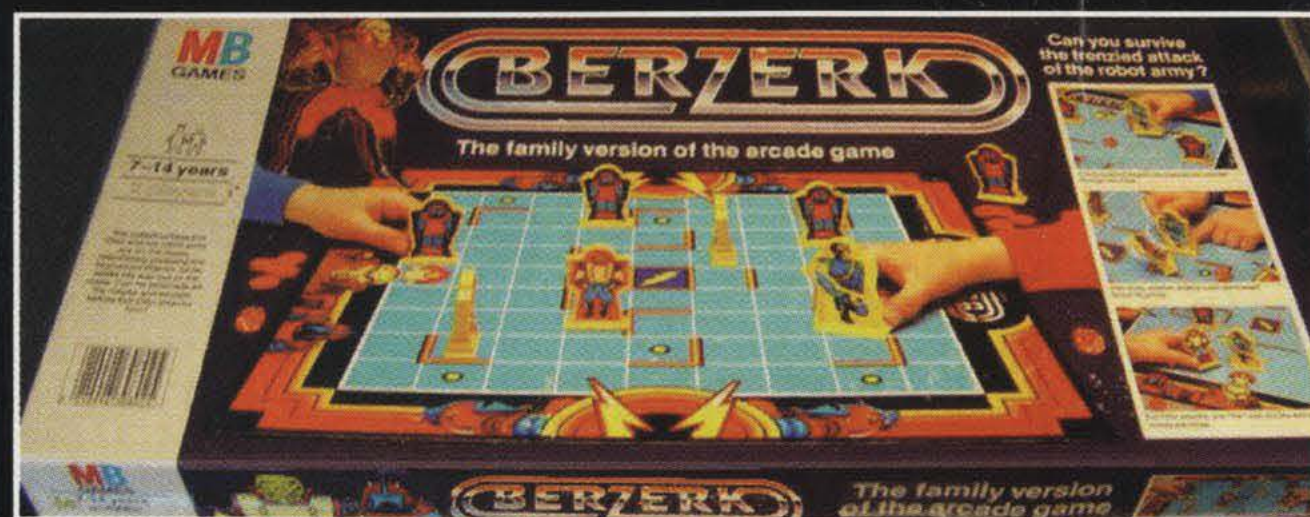
## NINTENDO MONOPOLY

UNA STRANA COPPIA DI ICONE-POP



- » **PRODOTTO:** NINTENDO / HASBRO
- » **USCITA:** 2006
- » **PREZZO:** 18 - 20 EURO
- » **RARITÀ:** ☆

Tra le innumerevoli versioni alternative del leggendario Monopoly creato intorno alla metà degli anni trenta da Charles Darrow, quella dedicata all'universo Nintendo rappresenta sicuramente un oggetto di Culto che i Fan della storica compagnia di Kyoto non dovrebbero lasciarsi scappare a nessun costo. Rielaborato al fine di conferire a mitici eroi come Mario, Link, Kirby, Samus e Donkey Kong il ruolo di assoluti protagonisti, il gioco presenta una anche completa rappresentanza di tutti i Topos più emblematici delle rispettive serie videoludiche, come dimostrano, ad esempio, le sei pedine mobili modellate ad immagine di oggetti come Iron Boots, Hylian Shield, NES Controller, Koopa Shell e ovviamente Mario's Cap. Nintendo Monopoly è disponibile anche in Collector's Box.



## BERZERK: THE BOARD GAME

DALLA SALA AL SALOTTO

- » **PRODOTTO:** MILTON BRADLEY
- » **USCITA:** 1983
- » **PREZZO:** 30 EURO (CIRCA)
- » **RARITÀ:** ☆☆☆

Realizzato dalla mistica MB nel 1983 in relazione allo strepitoso successo riscosso negli Arcade di tutto il mondo dall'omonimo Space Shooter della Stern, Berzerk: The Board Game cercava di trasportare all'interno di un immediato gioco da tavola, tutto il feeling degli scontri a colpi di Laser propri del Coin-Op. Replicandone l'area di gioco su di un classico tabellone di cartone rigido decorato a mo' di griglia, il gioco avrebbe messo a disposizione dei suoi fruitori delle particolari pedine elastiche che, oltre ad ospitare le sagome dei protagonisti del conflitto tra Soldati e Robot Assassini, potevano anche simulare determinate azione tramite una semplice pressione delle dita. Piuttosto raro, Berzerk: The Board Game può essere ormai reperito solo di seconda mano, su canali come eBay...

## DONKEY KONG: FAMILY VERSION

IL MITICO DEBUTTO DI MARIO, COME NON L'AVEVATE MAI GIOCATO

- » **PRODOTTO:** MILTON BRADLEY
- » **USCITA:** 1982
- » **PREZZO:** 10 - 15 EURO (CIRCA)
- » **RARITÀ:** ☆☆☆

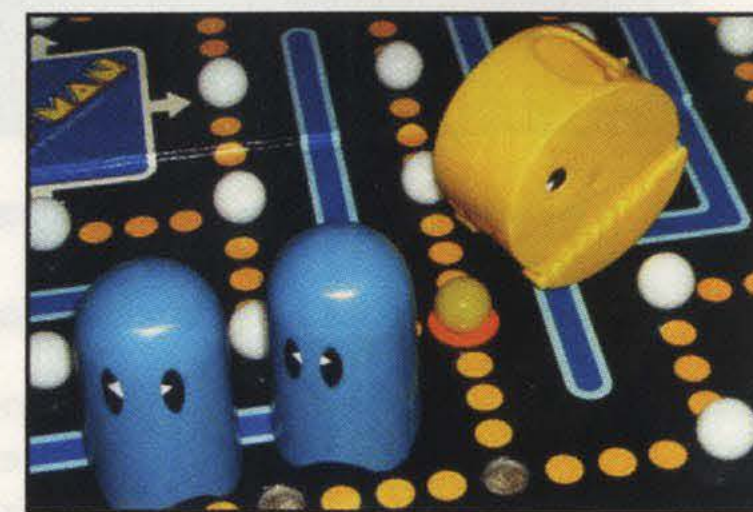
Se credevate di aver ormai affrontato in tutti i modi possibili l'epocale confronto tra il fu Jumpman ed il goliardico Cranky Kong, probabilmente non eravate a conoscenza di questo curioso Board Game a tema creato dalla solita MB nel 1982. Concedendosi il lusso di riprodurre in cartone e plastica tutto il ricco scenario progettato da Shigeru Miyamoto per la rispettiva versione Coin-Op, quest'ultima tentò di rielaborare il Gameplay del gioco mediante l'uso di dadi e carte a tema, le quali, una volta impiegati secondo regole quantomeno immediate, avrebbero determinato sia lo spostamento delle pedine sagomate sul cartellone, che le invereconde reazioni del Super Scimmione, rappresentato a dovere da un'imponente silhouette plastificata. Piuttosto facile da reperire Online purché di seconda mano, Donkey Kong: The Board Game riscosse un clamoroso successo in Canada e negli States.



## PAC-MAN

LA PRIMA VERSIONE "3D" DEL CULT-GAME MADE IN NAMCO

- » **PRODOTTO:** MILTON BRADLEY / NAMCO
- » **USCITA:** 1980
- » **PREZZO:** 3 - 5 EURO (CIRCA)
- » **RARITÀ:** ☆



L'edizione da tavola di Pac-Man incarna senza dubbio una delle più fedeli e spettacolari trasposizioni mai realizzate in questa particolare branca del settore. Accuratamente rimodellata su un lucido tabellone dipinto con stile impeccabile, la classica area di gioco che aveva tanto impressionato i videogiocatori dell'epoca, appariva persino più affascinante della sua controparte in Pixel. Un risultato fantastico, che veniva tuttavia ridimensionato dalle fedelissime riproduzioni in plastica dei protagonisti dell'azione su schermo: se i simpatici fantasmioni apparivano praticamente degni di fungere anche da "Action Figures", il modello di Pac-Man poteva addirittura simulare i tipici movimenti della sua bocca ed inglobare così le varie biglie disseminate sul quadrante di gioco. Pratico da utilizzare grazie ad un sistema di spostamento delle pedine gestito tramite lancio di dadi, questo Board Game riscosse un successo tale che, ancora oggi, potrebbe essere possibile rinvenirne una copia sigillata... Date uno sguardo in Rete!



# Windows Vista

Magazine Ufficiale

È in edicola la **rivista ufficiale** che vi svelerà tutti i segreti del **NUOVO** sistema operativo **Microsoft**



In tutte le edicole rivista + DVD-ROM a € 4,90

**Nel DVD-ROM allegato:**

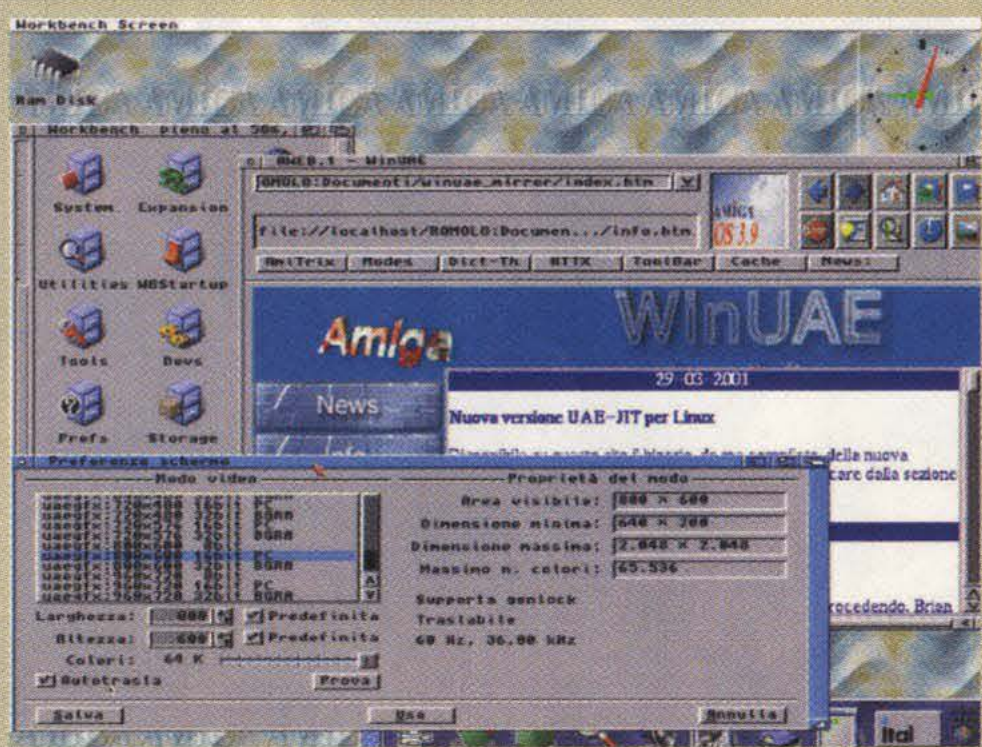
- **Le demo** dei principali programmi **compatibili con Vista**
- **Freeware e utility** per sfruttare al massimo il nuovo sistema operativo



# EMU NATION: LA GILDA DEGLI EMULATORI

## COME RIVIVERE IL MITO AMIGA IN UN PAIO DI CLICK

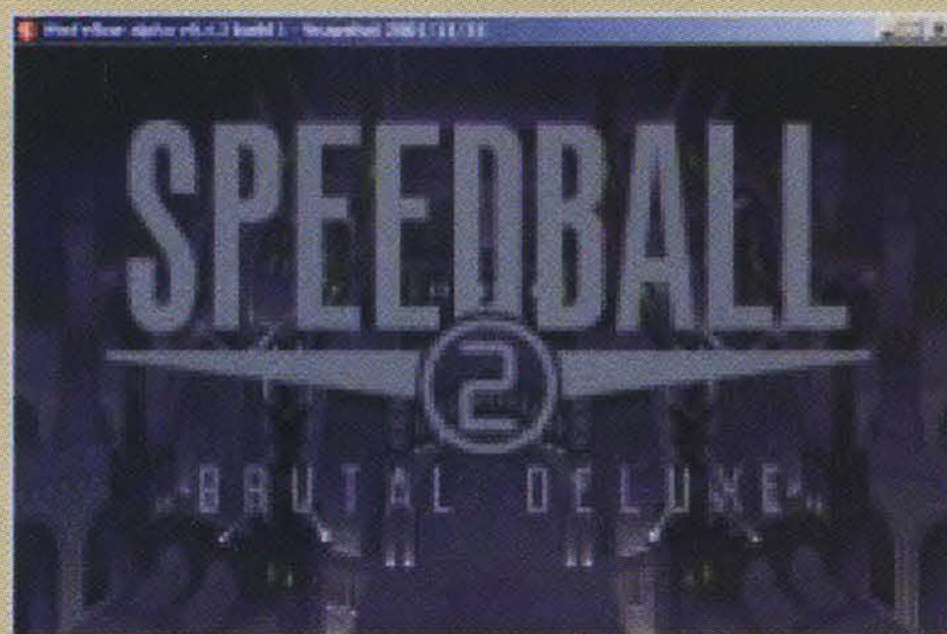
Ospite d'onore di questo terzo numero di Retro Gamer, l'Amiga 500 incarna sicuramente uno dei sistemi più emulati di sempre. Conseguenza diretta dell'incredibile successo registrato dal granitico 16Bit Commodore a cavallo tra gli anni '80 e '90, gli emulatori dedicati ad esso sono di fatti numerosi ed oltremodo efficaci. Nel corso di questa edizione di Emu Nation cercheremo pertanto di suggerirvi i migliori esponenti di questa etnia: ricordate, in ogni caso, che per il loro corretto funzionamento è necessario possedere i Kickstart relativi alla versione dell'Amiga che si intende emulare...



### WINUAE

VERSIONE CONSIGLIATA: 1.4.3 / SISTEMA OPERATIVO SUPPORTATO: WINDOWS / DIMENSIONE: 1746 KB / VALUTAZIONE: ☆☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE: <http://winuae.net/>

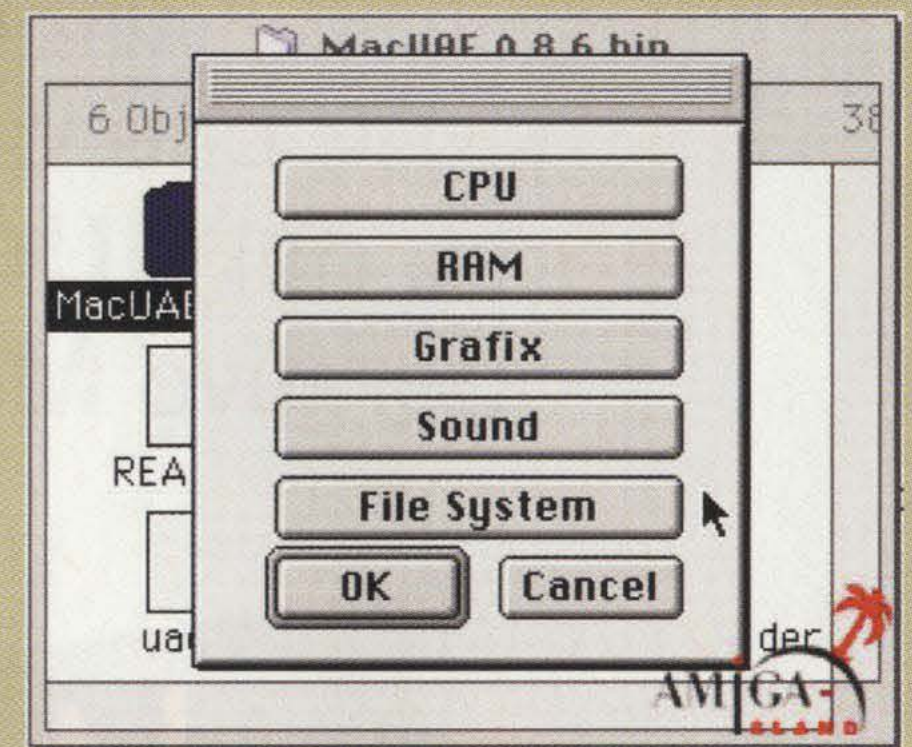
Perfettamente in grado di supportare tutte le versioni dell'Amiga e gran parte delle sue interfacce di supporto, il WinUAE è probabilmente il più completo emulatore disponibile per il 16Bit Commodore. Modellato da Toni Wilen sulla struttura dell'originale UAE firmato da Bernd Schmidt, esso è ottimizzato per girare sotto ogni versione di Windows precedente a Vista e richiede l'obbligatoria presenza di librerie DirectX dalla 8 in su.



### WINFELLOW

VERSIONE CONSIGLIATA: 0.4.4 / SISTEMA OPERATIVO SUPPORTATO: WINDOWS / DIMENSIONE: 303 KB / VALUTAZIONE: ☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE: <http://fellow.sourceforge.net/>

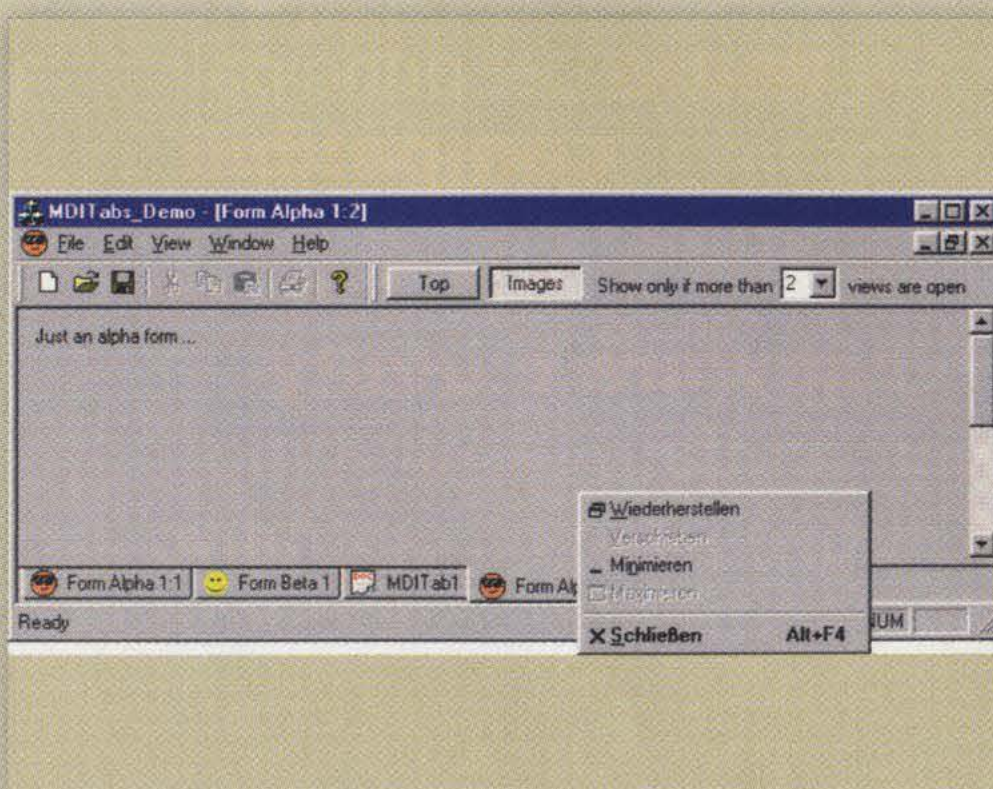
Versione ottimizzata per Windows del vecchio Fellow, questo emulatore risulta essere senz'altro meno completo di WinUAE, anche se decisamente più immediato. Piuttosto leggero sia in termini di spazio occupato su HD che di richiesta specifiche, WinFellow si accontenta delle librerie DirectX 3 per offrire prestazioni più che affidabili. Particolarmente consigliato agli utenti in possesso di PC di fascia medio-bassa.



### MAC UAE

VERSIONE CONSIGLIATA: 0.8.6 / SISTEMA OPERATIVO SUPPORTATO: MAC / DIMENSIONE: 690 KB / VALUTAZIONE: ☆☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE: <http://worldserver.oleane.com/ablancha/uae.htm>

Versione ottimizzata per sistemi Macintosh del classico WinUAE, l'emulatore in questione ripropone le sue identiche Feature con analoga completezza. La scelta obbligata per tutti gli utenti MAC.



### PROJECT 32

VERSIONE CONSIGLIATA: 2.0 / SISTEMA OPERATIVO SUPPORTATO: WINDOWS / DIMENSIONE: 1641 KB / VALUTAZIONE: ☆☆☆ / SITO UFFICIALE: <http://www.amigianer.de/>

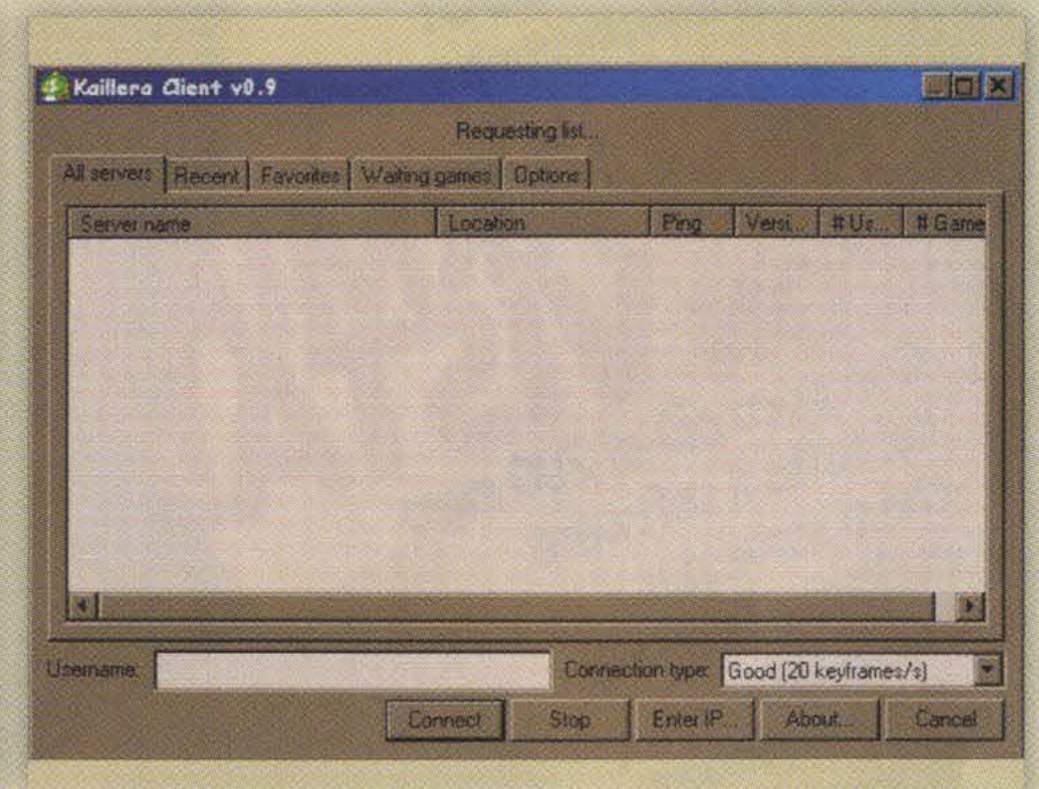
Il Project 32 consiste di un Front-End da utilizzare in ambito WinUAE per ottimizzare le prestazioni dell'emulatore in campo Amiga CD 32: non a caso esso è in grado di riprodurre quasi tutti i titoli appartenenti al catalogo della sfortunata console Commodore.



### UAE (LINUX EDITION)

VERSIONE CONSIGLIATA: 0.8.21 / SISTEMA OPERATIVO SUPPORTATO: LINUX / DIMENSIONE: 397 KB / VALUTAZIONE: ☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE: <http://www.freiburg.linux.de/~uae/>

L'emulatore necessario ad impiegare la collaudata tecnologia in ambito Linux. Completo e funzionale come i suoi rispettivi cugini per Windows e MAC.



### WINFELLOW+KAILLERA

VERSIONE CONSIGLIATA: 0.4.3 build1 r1 / SISTEMA OPERATIVO SUPPORTATO: WINDOWS / DIMENSIONE: 287 KB / VALUTAZIONE: ☆☆☆☆ / SITO UFFICIALE: <http://cyyxdown.multimania.com/winfellowkaillera/>

Versione non ufficiale del WinFellow in grado di sfruttare il supporto di server Kaillera onde consentire la possibilità di giocare Online. Aldilà di questo particolare, ricalca praticamente in pieno le caratteristiche del suo "genitore" ufficiale.

# il mio **Palmare**

Smartphone e GPS

## IL TUO PUNTO DI RIFERIMENTO PER LA TECNOLOGIA MOBILE

- Palm OS
- Pocket PC
- Symbian
- GPS
- Windows Smartphone

La **PRIMA RIVISTA ITALIANA** tutta dedicata al mondo dei **PALMARI** e degli **SMARTPHONE**

IN TUTTE  
LE EDICOLE  
RIVISTA  
+ CD-ROM  
A €5,50

**il mio Palmare Smartphone e GPS**  
Potenziate **GRATIS** il vostro PDA  
**138** programmi per il tuo palmare  
di cui **25** completi

**CONTEST SAMSUNG VINCI UNO SPLENDIDO SGH-1320**

**il mio Palmare Smartphone e GPS**  
Numero 52 €5,50  
La rivista dedicata agli handheld più venduta in Italia

**TUTTO IL WEB SUL TUO SMARTPHONE**  
I migliori motori di ricerca e siti di informazione in formato tascabile  
Google! MESSENGER Rci

**IN PROVA: MOTO Q 9H**  
Smartphone bello, sottile, con Windows Mobile 6, HSDPA, Wi-Fi, Bluetooth e fotocamera 2 Mpixel

**IL MIO GPS**  
**Sfida tra i software GPS**  
Un testa a testa tra sei programmi di navigazione satellitare per Pda

**WINDOWS MOBILE 6 SENZA VELI**  
Scopri i segreti del sistema operativo Microsoft per pda e smartphone

**TomTom GO 720**  
L'ultimo TomTom ha istruzioni vocali, condivisione mappe, Bluetooth e collegamento iPod

**Toshiba Portégé G900**  
Pda phone con schermo panoramico, tastiera QWERTY, Hsdpa, e lettore di impronte digitali

Settembre 2007 - N. 52 - Mensile  
€5,50  
play

# STAR TREK: STRATEGIC OPERATIONS

OGNI BEL GIOCO DURA  
POCO



- » **PRODOTTO** SEGA
- » **SVILUPPO** SEGA
- » **GENERE** AZIONE
- » **FORMATO** C64
- » **DEBUTTO** 1993

**M**e li ricordo bene quei pomeriggi di oziosa felicità trascorsi a ciondolare davanti alla televisione, raggomitolato sul divano... magari con un bel giocattolo in mano, ma di quelli pericolosi con i pugni a molla. Roba che se fosse partito un pugno dritto nell'occhio, ora non sarei qui a scrivere! All'epoca il mio piccolo mondo si estendeva di poco al di fuori dei confini di casa e ogni distanza mi sembrava infinita. Il tempo passava al rallentatore, gli anni cadenzati da splendidi Natali ricchi di doni e di trepidazione. Dev'essere stato a cavallo fra il 1984 e l'85 che un Babbo Natale dal dolce profumo di mamma si è presentato a mezzanotte con la mia prima console seria. Trattavasi di fiammante Coleco Gemini, accompagnato da un paio di cartuccioni niente male. Ricordo di aver letteralmente fuso uno sparattutto decisamente atipico. A discapito di quel sottotitolo che alludeva a simulazioni e approcci strategici, Star Trek fu il mio primo Shoot'em up da salotto! Coinvolgente e soprattutto originale... sì, perché per quanto possa sforzarmi di ricordare non mi viene in mente nessun altro gioco del genere che potesse vantare una doppia visuale (soggettiva e in terza persona) contemporaneamente su schermo. Non per nulla era targato Sega... L'Enterprise è stata la mia astronave da combattimento e per una settimana abbondante non ho fatto altro che vederla con guerrieri Klingon, pericolose meteore, campi di asteroidi etc. Se mi concentro un attimo ho la sensazione di sentire ancora il rumore dei phaser, oppure no? Forse erano quelli della serie TV. Fatto sta che la diabolica prerogativa del mio Gemini, clone splendido e spudorato dell'Atari 2600, era quella di bruciare a sua discrezione le cartucce che non rientravano nelle sue grazie. Così, un bel pomeriggio, al posto della schermata di avvio del gioco mi sono ritrovato di fronte uno schermo implacabilmente nero e vuoto. La mia prima avventura spaziale è durata ben poco, non c'è dubbio. Eppure non riesco a dimenticare quello Shoot'em up dal gameplay raffinato. Del Gemini mi è rimasto solo un joystick privo di cavo (tagliato appositamente per costruire una prolunga per l'Albatros), ma quando prendo in mano quel cimelio inutilizzabile la mia mente corre veloce a Star Trek: Strategic Operations Simulator e a quella settimana sospesa fra tempo e ricordi...

Francesco "BAC" Sica

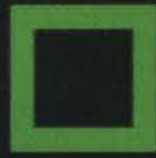
SHIELD

PHOTON

WARP



# SIMULATOR



# RE-PLAY

» LIVE ARCADE, VIRTUAL CONSOLE, PS-STORE, REMAKE E MOBILE: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO!



Le console della nuova generazione, coi loro servizi download, stanno dando nuova linfa al fenomeno del retrogaming. Ecco i giochi da non perdere su PS3, Wii e Xbox 360.

- 82 **TRACK & FIELD**  
Nostalgia agonistica da vivere rigorosamente in multiplayer
- 82 **PRINCE OF PERSIA CLASSIC**  
60 minuti di pura storia del remake
- 82 **YE AR KUNG FU**  
La crudele vecchiaia del re della mazzata
- 83 **STREETS OF RAGE 2**  
Un nuovo pezzo da novanta per la Sega Vintage Collection!
- 83 **SPACE GIRAFFE**  
Jeff Minter e l'eterna ossessione
- 83 **SUPER PUZZLE FIGHTER II HD**  
Che si tratti di botte o gemme Street Fighter non conosce sconfitta
- 84 **BONK'S RETURN**  
La preistorica mascotte del PC Engine prende a testate il telefonino!
- 84 **RESIDENT EVIL: THE MISSIONS**  
Metti gli zombi nel taschino
- 84 **SONIC JUMP**  
Nel blu col porcospino blu
- 86 **SUPER METROID**  
Standing ovation ad libitum per un classico senza età
- 86 **SHINING FORCE**  
Alla scoperta di un tesoro inseguito per troppo tempo
- 86 **BALLOON FIGHT**  
Per rinfrancar lo spirito tra un capolavoro e l'altro
- 87 **PAPER MARIO**  
Dove tutto ebbe inizio
- 87 **WAVE RACE 64**  
Cavalcando l'onda definitiva
- 88 **IMPOSSIBLE MISSION**  
Do not destroy him, my robots!
- 88 **RAMPAGE WORLD TOUR**  
Stracchiato ritorno in scena per i super-mostri della ex Bally Midway
- 88 **JOUST**  
Inseguendo la storia in sella a uno... struzzo
- 88 **GAUNTLET II**  
Un classico da rispolverare in multiplayer



## LIVE ARCADE CORNER

Continua pressoché inesorabile l'accesa "campagna acquisti" intrapresa da Microsoft per trasportare i più amati classici del passato alla volta del pianeta 360. In attesa di Fatal Fury e dell'immenso Sensible World Of Soccer - che dovrebbe essere ormai disponibile quando leggerete quest'articolo - il catalogo Live Arcade ha accolto tra le sue capaci braccia un bel po' di nuovi titoli di grande richiamo: scopriamo dunque insieme come spendere i nostri preziosi MS Points!

### TRACK & FIELD

NOSTALGIA AGONISTICA DA VIVERE RIGOROSAMENTE IN MULTIPLAYER

- » **PRODOTTO** KONAMI
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** SPORTIVO
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 400 MS POINTS

**Esattamente come accade nello Sport reale, il ritorno in scena di una vecchia gloria nasconde sempre un certo retrogusto di amarezza: non solo perchè sia spesso difficile vederla rinverdire i successi di un tempo, ma anche perchè il trascorrere del tempo ne svislaccia puntualmente l'immagine.** Nel caso di Track 'n Field queste sensazioni si sommano per di più a delle lacune tecniche piuttosto rilevanti. Sebbene, per quanto possibile, il suo comparto grafico ed il relativo Gameplay siano stati rispettivamente adattati ai parametri HD attuali e al solido Controller del 360, l'impatto scenico del gioco non è certo dei migliori.

Certo, una volta superato questo ostacolo formale e presa giusta confidenza con un sistema di controllo che cerca comunque di far tutto il necessario per rievocare il feeling dell'originale, il divertimento potrebbe senz'altro sopraggiungere. Tuttavia, in assenza dell'opzione Multiplayer, il progetto sarebbe praticamente da scartare...

VOTO 52%



» Nel menu Opzioni sarà possibile adottare diverse soluzioni inerenti all'interfaccia di controllo: se cercate a tutti i costi un'esperienza simile a quella originale, vi consigliamo di adottare il sistema basato sul solo uso dello Stick analogico...

### YE AR KUNG FU

LA CRUDELE VECCHIAIA DEL RE DELLA MAZZATA

- » **PRODOTTO** KONAMI
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** PICCHIADURO
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 400 MS POINTS

**Talvolta, i responsabili delle scelte attinenti al ripescaggio dei vecchi classici da proporre in servizi come il Live Arcade dovrebbero prestare maggior attenzione all'equilibrio del relativo catalogo e alla conseguente utilità delle proposte avanzate per rimpinguarlo.** Se è infatti innegabile che, alla luce del suo glorioso passato, un titolo come Ye Ar Kung Fu possa magari creare un certo Hype, appare altrettanto evidente che la sua ormai fin troppo esile struttura di gioco possa infatti trovare eccessive difficoltà a convivere con

colleghi come Street Fighter 2, Ultimate Mortal Kombat III e l'imminente Fatal Fury. In poche parole, per quanto gli sviluppatori della Konami si siano adoperati per rielaborarne la veste grafica, questa nuova versione di Ye Ar non è semplicemente in grado di reggere il confronto: perchè ci si dovrebbe in effetti accontentare di un prodotto in grado di offrire solo tre personaggi interpretabili, un parco mosse drammaticamente limitato ed un sistema di controllo oltremodo ostico, quando si ha la possibilità di acquistare i colossi sopraccitati?

VOTO 45%

### PRINCE OF PERSIA CLASSIC

60 MINUTI DI PURA STORIA DEL REMAKE

- » **PRODOTTO** UBISOFT
- » **SVILUPPO** GAMELOFT
- » **GENERE** ACTION/ PLATFORM
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 800 MS POINTS

**Dopo averne annunciata la distribuzione sulle pagine del precedente numero di Retro Gamer, siamo ora pronti a decretare il verdetto finale relativo all'audace rilettura grafica del leggendario Masterpiece di Jordan Mechner operata dal Team Gameloft.** Come avrete naturalmente capito sbirciando il voto sottostante, non possiamo che dichiararci quanto mai soddisfatti dal lavoro svolto da questi ultimi. Riuscendo ad equilibrare un progetto non certo malleabile, i ragazzi in questione sono stati in grado di rendere adeguato



» Analogamente a quanto visto di recente in molti altri titoli del catalogo Live Arcade, Ye Ar Kung Fu offre sia la possibilità di avvalersi di un comparto grafico rinnovato, che quella di utilizzare il look originale. In ogni caso, il risultato non cambierà molto le cose...

## STREETS OF RAGE 2

UN NUOVO PEZZO DA NOVANTA PER LA SEGA VINTAGE COLLECTIONI

- » **PRODOTTO** SEGA
- » **SVILUPPO** BACKBONE ENTERTAINMENT
- » **GENERE** BEAT 'EM UP A SCORRIMENTO
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 400 MS POINTS

**Se il secondo capitolo di Streets Of Rage non rappresenta magari il miglior esemplare di Beat 'em Up a scorrimento mai apparso sugli Home System d'epoca 16Bit, di sicuro incarna tuttavia il Non Plus Ultra della categoria in ambito**

**Megadrive.** Graficamente maestoso, ma anche capace di dire qualcosa di nuovo in fatto di Concept di gioco e Level Design, il titolo sviluppato da Sega è tutt'oggi venerato dalla stragrande maggioranza degli aficionado della Console di Osaka alla stregua di un messia. Il suo approdo ai lidi del servizio Live Arcade non poteva che essere quindi accolto con grosso interesse da parte della Community e, fortunatamente, possiamo garantire che le ingenti aspettative maturate in merito non sono state deluse.

Accompagnata dall'ormai classica opzione adibita al facoltativo incremento delle sue prestazioni visive, l'odissea metropolitana a base di letali scazzottate, truzzi di periferia e intriganti scenari presenta infatti lo stesso, irresistibile feeling della sua versione originale: solido Framerate, interfaccia di controllo efficace, azzeccatissimo Character Design ed una modalità Multiplayer granitica. Esattamente quello che ci voleva dopo la mezza delusione patita con Double Dragon...

VOTO

88%



» Una delle più interessanti caratteristiche strutturali di SOR2 era costituita dalla presenza di scenari in grado di svilupparsi sia orizzontalmente che verticalmente.



» Il modello poligonale del protagonista rispecchia i canoni del Restyling grafico proposto da Ubisoft The Sands Of Time: primo capitolo della fortunata trilogia che ha riportato recentemente in auge il mito di Prince Of Persia...

omaggio al Code originale, pur conferendogli un Look a dir poco diverso. Esteticamente impeccabile, grazie alla presenza di solenni ambientazioni renderizzate, seducenti giochi di luce ed un nuovo modello poligonale dell'agile Principe, il gioco ripropone comunque l'esatto Level Design elaborato all'epoca del suo debutto dal fondatore della Broderbund, ospitando persino la feature che ci vedeva costretti a portarlo a termine entro un tempo massimo di 60 minuti. Un titolo dunque imperdibile, che nessun possessore di 360 dovrebbe pertanto lasciarsi sfuggire.

VOTO

92%

## SPACE GIRAFFE

JEFF MINTER E L'ETERNA OSSESSIONE

- » **PRODOTTO** LLAMASOFT
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** SPACE SHOOTER
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 800 MS POINTS

**Lo sappiamo. Normalmente, non ci dovremmo occupare di titoli contemporanei che non incarnino in qualche modo un palese Remake di un qualsivoglia classico.** Ciò nonostante, trattandosi di Jeff Minter e di un titolo che, dimostra in maniera aperta intenti quantomeno "celebrativi" non siamo riusciti a resistere all'impulso di parlarvene... Ora, è probabile che vi siate già imbattuti in individui che hanno demolito Space Giraffe con pochi, ma letali commenti inerenti la difficoltà del suo Gameplay. Tuttavia, vi chiediamo di fare uno sforzo e crederci quando sosteniamo che



» Firmato da David Theuer nel lontano 1981, Tempest ha sempre rappresentato una sorta di ossessione per Jeff Minter: nel lontano 1995 questi ne aveva infatti elaborato un Remake apocrifo per Atari Jaguar intitolato Tempest 2000...

gran parte di queste, apparentemente condivisibili, affermazioni non riflettono altro che il risultato di un'analisi superficiale. Aldilà di un Concept non certo immediato e di un Look la cui preponderante psichedelica potrebbe magari spiazzare gli utenti più tradizionali, si nasconde infatti un progetto quanto mai profondo che, saprà rivelarsi una miniera di emozioni.

VOTO

82%

## SUPER PUZZLE FIGHTER II HD

CHE SI TRATTI DI BOTTE O GEMME STREET FIGHTER NON CONOSCE SCONFITTA

- » **PRODOTTO** CAPCOM
- » **SVILUPPO** BACKBONE ENTERTAINMENT
- » **GENERE** PUZZLE GAME
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 800 MS POINTS

**Come direbbe una vecchia amica: "Oooops! È successo di nuovo!". Non ci riferiamo ovviamente all'ennesimo Rehab-Recovery della mistica Britney, bensì a quella inguaribile febbre da Puzzle Fighter che si è impossessata di noi non appena ne abbiamo scaricato il remake dal servizio Live Arcade.** Era già accaduto in Sala Giochi nel lontano 1996 ed ora ci ritroviamo comunque nelle stesse condizioni: occhi cerchiati, sguardo fisso sulle micidiali combinazioni di gemme da impilare a mestiere e gli addominali

quanto mai dolenti a causa delle troppe risate scaturite dalla consueta presenza a "bordo campo" delle versioni Super Deformed di gente come Ryu, Ken e Chun Li... In soldoni si dice: carisma. Quella qualità innata propria di alcuni videogiochi, in grado di catalizzare l'attenzione di chi vi si imbatte sino a stravolgerne le cellule cerebrali. Qualcuno potrà a questo punto obiettare che si tratta pur sempre di un vecchio Puzzle e non facciamo mistero di aver pensato la medesima cosa prima di avviare il gioco: tuttavia, una volta entrati nel Loop vi riuscirà insospettabilmente difficile venirci fuori... Parola di scettici a vita!

VOTO

90%



» Anche se la "cura" HD ha contribuito solo in parte ad aggiornare il suo Look, Super Puzzle Fighter II resta in ogni caso un titolo decisamente piacevole da vedere...

# RE-PLAY

» LIVE ARCADE, VIRTUAL CONSOLE, PS-STORE, REMAKE E MOBILE: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO!



## MOBILE CORNER

### QUANDO IL RETROGAMING DIVENTA TASCABILE...

Per quanto il Mobile Gaming non rappresenti esattamente il "modus giocandi" preferito dai videogiocatori più navigati, esso incarna tuttavia da un bel po' un ulteriore canale di diffusione per il culto del Retrogaming. Dopo una repentina votazione "alla vichinga", abbiamo pertanto deciso di varare questo particolare spazio a tema e arricchire così la rubrica più amata dagli Official Stuff Downloaders...



## BONK'S RETURN

LA PREISTORICA MASCOTTE DEL PC ENGINE PRENDE A TESTARE IL TELEFONINO!

» PRODOTTO: HUDSON SOFT » SVILUPPO: TWO TRIBES » GENERE: PLATFORM » MULTIPLAYER: NO » COSTO: N.D.

Gli spot della Vodafone (Laif is Nau) sono dei veri e propri tormentoni stressanti. Ma visto che adoriamo alla follia i platform 2D dell'epoca 16-bit questa volta ci tocca quasi ringraziarla. La compagnia telefonica ha intuito il potenziale di Bonk (aka PC Kid) e ha inserito nel suo catalogo questo bellissimo remake mobile, uscito in Giappone nel 2006. Bonk's Return è un platform con la P maiuscola che rimane ancorato alle sue gloriose origini con uno stile demenziale, tipicamente giapponese, e una giocabilità davvero deliziosa. I controlli del gioco sono sempre molto semplici (si tratta solo di camminare e distribuire testate) anche se eseguire un salto in diagonale con la tastiera del telefono rimane molto scomodo. L'area di gioco, ripensata per lo schermo del cellulare, ora è inquadrata più in verticale che in orizzontale, ma il mondo di Bonk rimane comunque un gioiellino di level design "old school". I talentuosi sviluppatori del gioco hanno tirato a lucido le animazioni originali, hanno incrementato i colori su schermo, hanno esagerato col parallasse sullo sfondo (assente all'epoca del primo episodio su Turbografx) e anche inserito una manciata di simpatiche sfide extra per aumentare la longevità. Lo story mode non è lunghissimo, questo va detto, ma a conti fatti l'unico vero difetto di questo gradito ritorno è il sonoro, che non regge proprio il confronto con i Bonk su console.

VOTO 75%

## RESIDENT EVIL: THE MISSIONS

METTI GLI ZOMBI NEL TASCHINO

» PRODOTTO CAPCOM » SVILUPPO CAPCOM » GENERE SURVIVAL HORROR » MULTIPLAYER NO » COSTO N.D.

Ma i giochi per cellulare non erano tutti piccoli e brutti? Questo **The Missions**, basato sugli eventi visti e giocati in **Resident Evil 3: Nemesis**, è semplicemente spettacolare! Per stupire il giocatore usa lo stesso stratagemma dei vecchi capitoli della saga: fondali 2D e personaggi poligonali. Per intrattenerlo mette in scena una serie di micro-missioni (per una ventina di ore di gioco) in cui proteggere i sopravvissuti, cercare oggetti, raggiungere location e sparare ai morti viventi. Per non farlo annoiare sceglie invece di non usare lo stesso legnoso sistema di controllo che sfruttavano i primi Resident Evil e, inaspettatamente, si guadagna la palma di mobile game più impressionante del momento. Se avete un cellulare compatibile con questo gioco (la lista è sul sito [www.capcom-world.com](http://www.capcom-world.com)) scaricatelo subito. E la mutazione tra telefono e console sarà finalmente completa.



VOTO 80%

## SONIC JUMP

NEL BLU COL PORCOSPINO BLU

» PRODOTTO: SEGA » SVILUPPO: AIRPLAY » GENERE: PLATFORM » MULTIPLAYER: NO » COSTO: N.D.

**Sonic Jump si chiama così perché invece di correre come un razzo stavolta il porcospino zompa come un grillo.**

Il gioco si sviluppa tutto verso l'alto e propone una scalata, piattaforma dopo piattaforma, per arrivare sulla cima dello stage prima dello scadere del tempo. I livelli sono piuttosto corti, ma la grafica dei fondali è molto bella e molto nitida (fattore essenziale per il bene dei vostri occhi). La giocabilità è semplice e immediata, anche se la frustrazione è presente perché durante la salita mancare una piattaforma equivale a morire. Non parliamo insomma di un platform senza difetti, ma bisogna apprezzare lo sforzo compiuto dai programmatori perché l'innovazione, dopo anni di Sonic "corsaioli", comunque c'è. Anche se così, tutto in verticale, sembra più Rainbow Island che Sonic the Hedgehog.



VOTO 75%

# DA OLTRE 20 ANNI LA PIÙ AUTOREVOLE RIVISTA DI INFORMATICA

**BELKIN**



Questo mese

## Vinci TUNE BASED FM

Ascolta e sintonizza  
la tua radio  
tramite iPod

OGNI MESE

# 196

PAGINE DI

**APPROFONDIMENTI**

per sfruttare al massimo  
il potenziale del tuo pc



**QUESTO MESE**

Disponibile  
anche nella  
versione

## Plus con libro

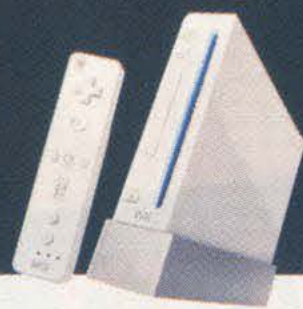
In tutte le edicole

Rivista + DVD-ROM a soli euro 5,20

Versione Plus: rivista + DVD-ROM + libro a soli euro 9,90



» LIVE ARCADE, VIRTUAL CONSOLE, PS-STORE, REMAKE E MOBILE: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO!



## VIRTUAL CONSOLE

### A LEZIONE DI STORIA DA MAMMA NINTENDO

Benché i risultati del sondaggio proposto in sede Retro Radar circa la valutazione del migliore Servizio di Retrogaming Online vedano imporsi il Live Arcade di Microsoft, seguito solo in lontananza da PS Store e Virtual Console praticamente appaiati, noi continuiamo tuttavia a ritenere quest'ultima risorsa come il più vasto, valido ed organizzato canale a tema. Anzi, di più: non sarebbe a questo punto un reato morale definirlo come il lato più affascinante del progetto Wii...

## SUPER METROID

STANDING OVATION AD LIBITUM PER UN CLASSICO SENZA ETÀ

- » **PRODOTTO** NINTENDO
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** PLATFORM/SHOOTER
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 800 WII POINTS

**Poteva esserci soltanto un titolo in grado di spingerci a non citare Metroid qualora ci aveste chiesto il nome del miglior**

**Platform Shooter in forza al catalogo Virtual Console.** Questi era ovviamente Super Metroid, meglio noto come la perfetta evoluzione del Code originario del progetto con cui il compianto Gunpei Yokoi scrisse la

storia di questo genere e quella del leggendario SNES. Inimitabile nella sua completezza, il titolo in questione non manca ovviamente di riconfermare le sue straordinarie qualità anche in questa nuova veste, presentando pertanto gli stessi parametri di totale equilibrio concettuale e magnificenza visiva che, circa quattordici anni fa, gli erano valsi la gloria eterna. Un acquisto praticamente imprescindibile, che impreziosisce in maniera determinante un catalogo già abbastanza ricco di capolavori senza tempo.

**VOTO** 98%



» A sfregio degli anni trascorsi dal debutto del gioco, la sua veste grafica non sembra aver perso un briciolo dell'energia e dell'accuratezza che ai tempi riuscirono a slogare parecchie mascelle...

## SHINING FORCE

ALLA SCOPERTA DI UN TESORO INSEGUITO PER TROPPO TEMPO

- » **PRODOTTO** SEGA
- » **SVILUPPO** SONIC SOFTWARE
- » **GENERE** RPG STRATEGICO
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 800 WII POINTS

**La Saga di Shining Force rappresenta probabilmente un'altro dei Franchise che i Nintendo Fan di un tempo avrebbero pagato oro per veder traslocare sui propri sistemi.**



» Non è certo un reato definire Shining Force come un precursore di titoli come Advance Wars e Fire Emblem...

Approdato alla volta del GBA solo nel 2004 grazie all'episodio speciale sottotitolato The Resurrection Of The Dark Dragon, esso ritorna ora a calcare i circuiti di una macchina Made in Kyoto, regalando stavolta ai suoi possessori un capitolo dal peso storico ben più ingente: quel tanto ambito Legacy Of Great Intention, che segnò nel 1992 il debutto della Saga in ambito Megadrive. Epico come lo ricordavamo, il gioco in questione non poteva in effetti rappresentare miglior esordio per il genere degli Strategic RPG in terra Virtual Console. Grazie ad una pratica interfaccia di controllo, un elaboratissimo comparto grafico ed un Plot Narrativo di indiscutibile fascino esso non mancherà infatti di conquistare ogni sorta di giocatore avvezzo a stili di gioco più riflessivi e magari di sedurre anche i semplici curiosi...

**VOTO** 88%



## BALLOON FIGHT

PER RINFRANCAR LO SPIRITO TRA UN CAPOLAVORO E L'ALTRO

- » **PRODOTTO** NINTENDO
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** ACTION PUZZLE
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 500 WII POINTS

**Il caro, vecchio Balloon Fight è rimasto nel cuore di molti storici Nintendo Fan in quanto rappresentante di un adorabile Mix che, unendo l'immediato feeling di un classico come Joust al tipico carisma delle produzioni**

# PAPER MARIO

DOVE TUTTO EBBE INIZIO

- » **PRODOTTO** NINTENDO
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** ACTION GDR
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **COSTO** 1000 MS POINTS

**Costituendo senza ombra di dubbio uno dei migliori titoli mai prodotti in ambito Cube, lo splendido Portale Millenario ha definitivamente consacrato il valore**

**della Saga di Paper Mario, qualificandola di rimando come l'astro più lucente del catalogo relativo alle più recenti avventure (sportive e non) del mitico idraulico baffuto.** Ulteriormente impreziosita dal nuovo episodio per Wii, la trilogia ci viene infine messa interamente a disposizione tramite il debutto in Virtual Console del suo primo capitolo, distribuito sullo sfortunato N64 quasi sette anni or sono. Come prevedibile dato l'indiscusso fregio del titolo in questione, il tempo trascorso non ha intaccato alcun elemento concettuale, lasciando di conseguenza solo ad una lieve pixelosità degli sprite 2D e alla famigerata sfocatura dei poligoni elaborati dal 64Bit di Kyoto l'infausto compito di costituirne i difetti. Magistralmente equilibrato quanto a Gameplay ed oltremodo avvincente in termini di Storytelling, Paper Mario si classifica quindi come l'ennesimo acquisto obbligato.

**VOTO**

**92%**



» Analogamente a quanto accaduto per gli altri titoli N64 presenti nel catalogo Virtual Console, anche Paper Mario viene venduto al prezzo di 1000 Wii points: una spesa senz'altro esosa, ma comunque irrinunciabile.

# WAVE RACE 64

CAVALCANDO L'ONDA DEFINITIVA

- » **PRODOTTO** NINTENDO
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** RACING GAME
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** 1000 WII POINTS

**Grazie al suo straordinario impatto visivo e ad una giocabilità tanto dinamica quanto bilanciata, Wave Race si impose subito come una delle migliori dimostrazioni di potenza dell'N64, contribuendo peraltro a... tenere a galla le sorti della console in un periodo, quello**

**immediatamente successivo al suo debutto, in cui le Killer Application**

**latitavano in modo quasi drammatico.** Dopo aver acquistato la sua relativa edizione Virtual Console eravamo tuttavia piuttosto spaventati dal fatto che essa potesse, in qualche modo, cancellare il gradito ricordo di un titolo che seppe confortarci non poco quando credevamo che il 64Bit di Kyoto non sarebbe sopravvissuto al suo primo anno di vita. Fortunatamente, questa fastidiosa sensazione si è disciolta in un baleno, non appena ci siamo ritrovati a solcare quelle acque virtuali che ancora oggi potrebbero impartire lezioni di fisica ai titoli a tema più blasonati. Fluido come sempre e per di più coadiuvato da scenari vasti anche per i parametri attuali, Wave Race 64 è rimasto infatti il Big Hit di un tempo: un Record di resistenza che merita ovviamente la vostra massima attenzione...

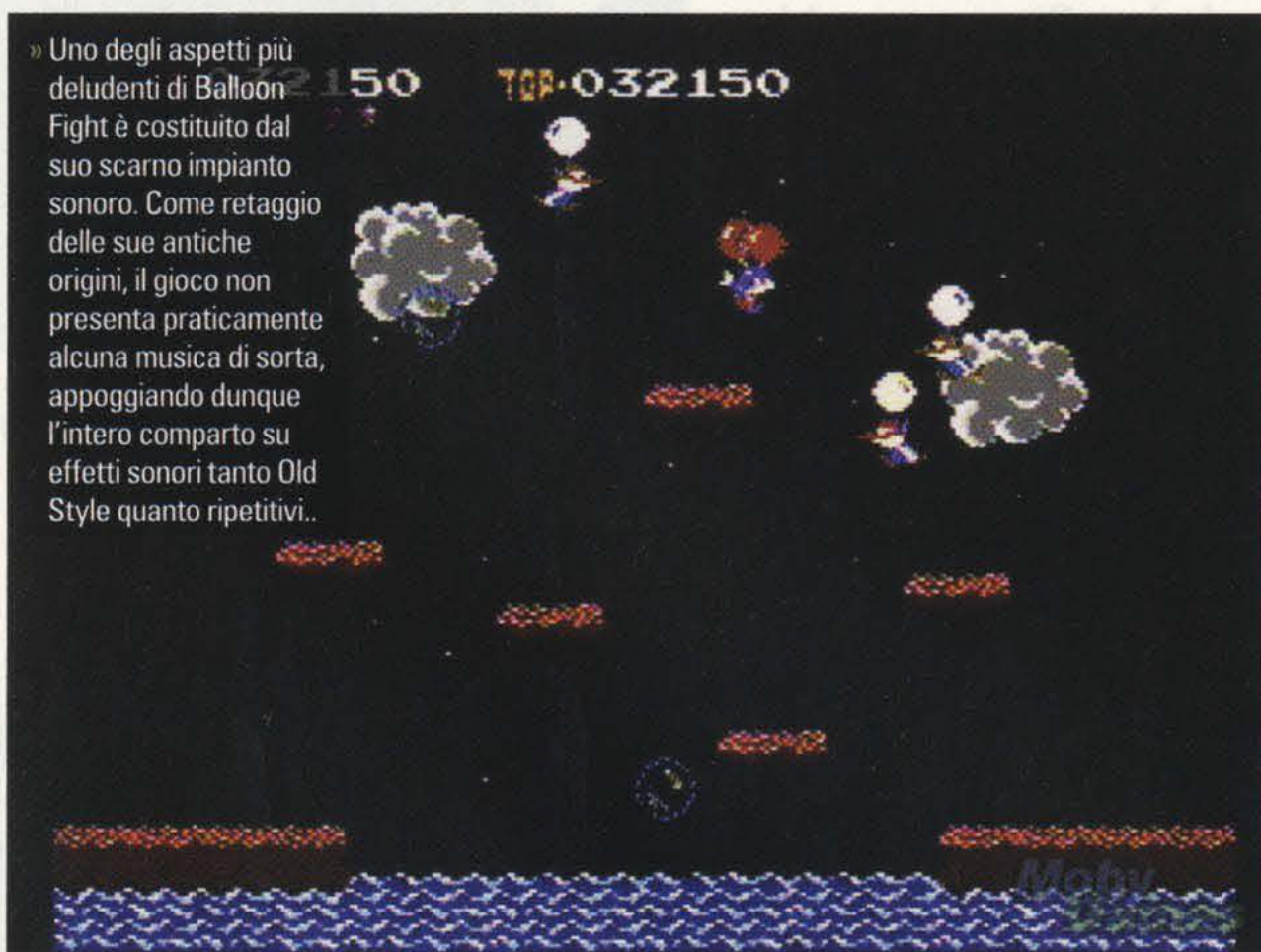


» Il supporto di una solida Modalità Multiplayer per due giocatori, garantisce a Wave Race 64 un coefficiente di longevità davvero invidiabile...

**VOTO**

**90%**

» Uno degli aspetti più deludenti di Balloon Fight è costituito dal suo scarno impianto sonoro. Come retaggio delle sue antiche origini, il gioco non presenta praticamente alcuna musica di sorta, appoggiando dunque l'intero comparto su effetti sonori tanto Old Style quanto ripetitivi...



**Made in Kyoto, diede vita ad uno dei più amati Action Puzzle dell'Era NES.** Analogamente a quanto accaduto in Ambito PS Store proprio con il Remake del classico Williams sopraccitato, il ritorno in scena di questo prodotto non riesce tuttavia ad ottenere l'impatto di un tempo sui suoi giocatori. Seppur contraddistinto da un Gameplay accattivante e da un comparto grafico oltremodo grazioso per quanto elementare, Balloon Fight non dovrebbe riuscire a calamitare la vostra attenzione per più di qualche partita volante. Se siete comunque in cerca di un titolo che vi riporti con la mente agli spensierati giorni vissuti al cospetto dell'indimenticabile Scatola Grigia ad 8Bit, esso potrebbe senz'altro dimostrarsi un acquisto valido, altrimenti vi consigliamo di dirottare la vostra attenzione verso titoli più rilevanti...

**VOTO**

**61%**

# IMPOSSIBLE MISSION

DO NOT DESTROY HIM, MY ROBOTS!

- » **PRODOTTO** EPYX
- » **SVILUPPO** SYSTEM 3
- » **GENERE** ACTION PLATFORM
- » **MULTIPLAYER** NO
- » **FORMATO** DS/WII

**Realizzare il Remake di un classico come Impossible Mission concedendosi in parallelo il lusso di non distribuirlo in chiave Virtual Console, implicita ovviamente ambizioni concrete da parte degli sviluppatori, ma anche consistenti**

**aspettative da parte dei consumatori.** Questa nuova versione di Impossible Mission consente infatti di affrontare l'intera avventura secondo diversi canoni estetici, lasciando dunque ai giocatori la scelta di rivivere l'esatta esperienza presentata nell'edizione originale del 1984, avvalersi altrimenti di un completo Restyling Grafico o magari sfruttare il supporto di un insolito compromesso tra i due stili. Soluzioni tutte sorprendentemente valide che si accomuneranno al consueto, elevatissimo coefficiente di difficoltà proprio della serie, che risulterà peraltro inasprito dall'obbligo di completare la missione in sole 6 ore di tempo reale. Alla luce di queste considerazioni e del generale impegno profuso nella realizzazione del progetto da parte di System 3, ci sentiamo dunque di appoggiare un suo eventuale acquisto, prediligendo tuttavia la versione DS a quella Wii: in chiave Handheld l'impatto del gioco è di fatti molto più efficace.



» È chiaramente superfluo sottolineare che all'interno del gioco sarà possibile ritrovare tutti gli elementi che ne decretarono il successo: ascensori a gogo, sezioni di ricerca, enigmi e, ovviamente tutte le spettacolari evoluzioni ginniche proprie del suo protagonista...

**VOTO**

**82%**

» LIVE ARCADE, VIRTUAL CONSOLE, PS-STORE, REMAKE E MOBILE: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO!

## PLAYSTATION STORE

### I GRANDI CLASSICI OFFERTI DA PS3

Anche se il gap che separa la corposità del PlayStation Store dai suoi diretti concorrenti sia ancora ben lungi dall'essere colmato, Sony sembra aver finalmente trovato l'assetto adatto ad incrementare con continuità la rappresentanza di titoli costituenti il relativo catalogo. A fronte di questo rassicurante dato, i Retro-Classici non trovano tuttavia ancora lo spazio sufficiente a spingere questo servizio a costituire una seria alternativa alle proposte di Live Arcade e Virtual Console...

## RAMPAGE WORLD TOUR

STIRACCHIATO RITORNO IN SCENA PER I SUPER-MOSTRI DELLA EX

- » **PRODOTTO** SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- » **SVILUPPO** BACKBONE ENTERTAINMENT / DIGITAL ECLIPSE
- » **GENERE** ACTION / BEAT 'EM UP
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** € 2,90

**Chiassosa, impertinente e soprattutto divertente, la Saga di Rampage ha dipinto il sorriso sulle labbra di milioni di giocatori.**

Dal suo debutto Arcade, avvenuto nel lontano 1986, i numerosi episodi che l'hanno costituita hanno inoltre raggiunto praticamente ogni sistema mai commercializzato, fino a consacrare il marchio come uno dei più convertiti di sempre. Se la scelta di ospitare una rilettura del noto capitolo World Tour all'interno del PS Store rappresenta quindi una sensata mossa commerciale da parte di Sony, altrettanto però non può dirsi dal punto di vista del suo effettivo valore: al di là di un Concept di gioco che ormai inizia a mostrare i logorii del tempo, gli oltre 120 Stage previsti non offrono infatti un coefficiente

di varietà adeguato ad una longevità che si protrae in modo drammatico a causa dell'assenza di un sistema di salvataggio. Ripetitivo dopo ben poche partite, Rampage corre dunque il rischio di essere archiviato ben presto, trasformandosi dunque in un mero divertimento da condividere di tanto in tanto assieme agli amici più nostalgici...

**VOTO** 56%



» La possibilità di usufruire della funzione Upscaling a 1080p contribuisce senz'altro a smussare le increspature di modelli prerenderizzati in ogni caso più che gradevoli.

## JOUST

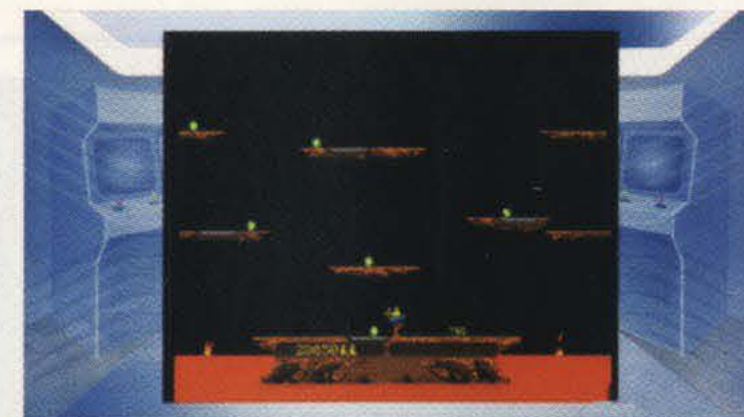
INSEGUENDO LA STORIA IN SELLA A UNO... STRUZZO

- » **PRODOTTO** SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- » **SVILUPPO** BACKBONE ENTERTAINMENT / DIGITAL ECLIPSE
- » **GENERE** ACTION / PLATFORM
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** € 2,90

**Creato da John Newcomer e prodotto dalla Williams Electronics nell'anno domini 1982, Joust divenne presto un classico da sala grazie alla semplicità del suo Gameplay e all'innata simpatia del suo buffo eroe che, in groppa ad un pixellosissimo Struzzo, avrebbe dovuto fronteggiare una serie di agguerriti rivali, gestendo ovviamente al meglio la propria lancia e le risorse volatili del suo pennuto amico...** Oggi come oggi, non basta tuttavia così poco per assurgere al rango di Cult-Game e, sebbene i suoi protagonisti possano ancora vantare un certo potenziale umoristico, la struttura di gioco che li circonda non risulta

essere ormai altrettanto appagante. Tanto elementare da raggiungere i connotati dell'evanescenza, il redivivo Joust non trova purtroppo appigli di sorta né a seguito del restyling che ne ha adattato i parametri ai canoni HD, tanto meno nella limitante schermata fissa adibita a contenere ogni singolo stage. Un titolo senz'altro grazioso, per carità. Ma per agevolare la riscossa del PS Store serve ben altro...

**VOTO** 60%



» Benché ritoccato, il comparto grafico di Joust appare comunque piuttosto modesto. Anche in ottica Retrogaming. Certo, per molti ciò potrebbe non rappresentare necessariamente un male... Se solo ci fosse però un Concept di gioco più elaborato a sostenerlo...

## GAUNTLET II

UN CLASSICO DA RISPOLVERARE IN MULTIPLAYER

- » **PRODOTTO** SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- » **SVILUPPO** BACKBONE ENTERTAINMENT / DIGITAL ECLIPSE
- » **GENERE** MAZE GAME / HACK 'N SLASH
- » **MULTIPLAYER** SI
- » **COSTO** € 2,90

**La Saga di Gauntlet è pura Storia del Pixel. Di conseguenza, ogni Servizio di Download dedicato al Retrogaming dovrebbe necessariamente ospitarne almeno un episodio.** Consci di questo ineluttabile dato di fatto, i signori della Sony hanno dunque pensato di assicurarsi una propria versione del suo secondo capitolo: progetto con cui Ed Logg smussò gli ultimi spigoli del gioco che si era già imposto come sommo innovatore del concetto di Multiplayer e dell'Arcade Gaming in generale. Anche se, a vederlo girare sugli schermi HD a disposizione della PS3, Gauntlet II potrebbe apparire ormai risibile all'occhio dei giocatori meno

dediti a questo tipo di divertimento videoludico, il suo endemico fascino non tarda tuttavia troppo a manifestarsi ad un occhio più esperto... E, con il sostegno di un paio di amici di vecchia data, non sarà pertanto difficile che alcuni si ritrovino presto ad urlare di entusiasmo nell'esplorazione di quei magici Dungeon ancora zeppi di diabolici trabocchetti, pallidi fantasmi e mostruose creature... Consigliato, ma solo a chi ama il Multiplayer... e non si lascia spaventare da un look grafico decisamente demodè.

**VOTO** 72%



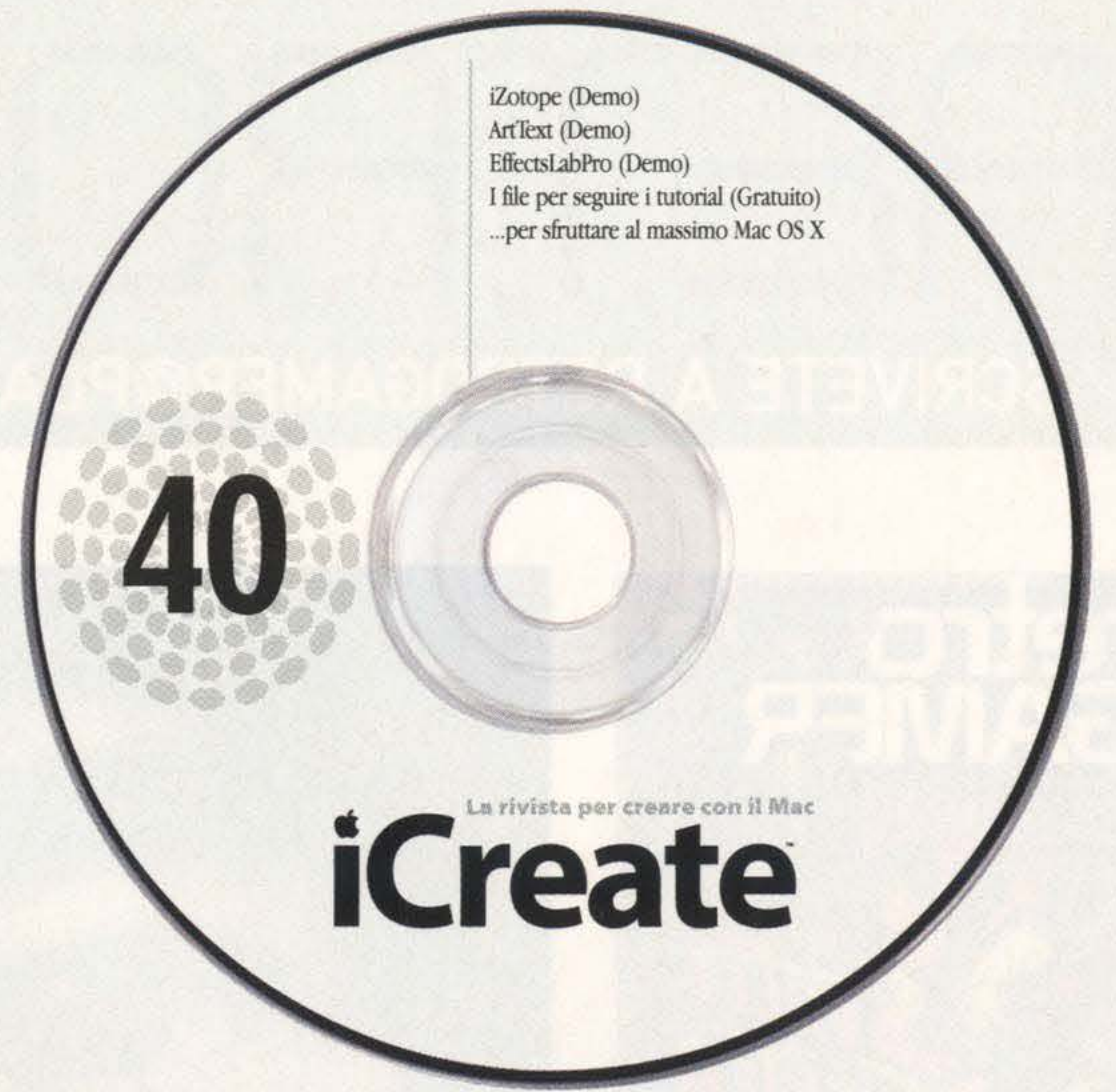
» Questa nuova versione di Gauntlet II ospita logicamente i Quattro classici eroi che hanno reso famosa la Saga: non vi resta che acquistare dunque altrettanti SIXAXIS e il divertimento sarà assicurato...



# iCreate™

La rivista per creare con il Mac

## Libera la creatività del tuo Mac!



La rivista per creare con il Mac

# iCreate™

Articoli e Tutorial per Mac OS X | Consigli e suggerimenti pratici | Oggetti del desiderio | Un pieno di software nel CD-ROM | Numero Quaranta

## PORTA LA TUA CREATIVITÀ FUORI DAL MAC

Personalizza i tuoi oggetti preferiti utilizzando la tua fantasia e i nostri consigli

**LEOPARD**  
Scopri le novità

**iTunes**  
TROPPI DOPPIONI?  
SCOPRI COME ELIMINARLI  
CON POCCHI CLIC

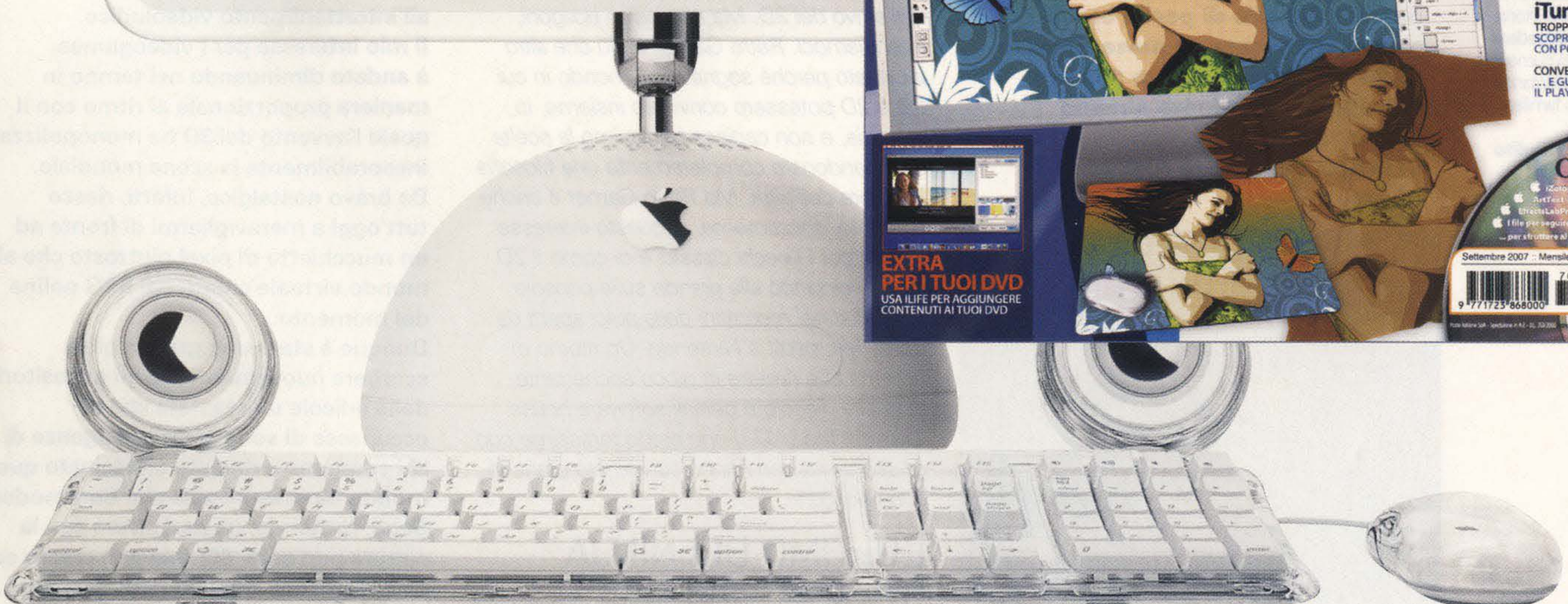
CONVERTI I TUOI VIDEO...  
... E GUARDAI CON  
IL PLAYER DEL TUO MAC

nel CD-ROM

Settembre 2007 | Mensile - N. 40 | € 6,00

700402  
9 771725 668000 play

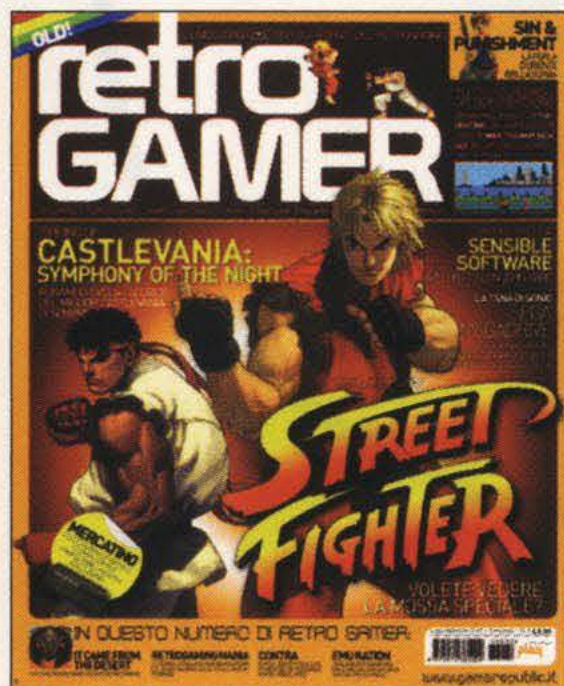
EXTRA PER I TUOI DVD  
USA ILIFE PER AGGIUNGERE  
CONTENUTI AI TUOI DVD



In tutte le edicole rivista + CD-ROM a € 6,00

# RETRO GAMER FORUM

» SCRIVETE A RETROGAMER@PLAYMEDIACOMPANY.IT



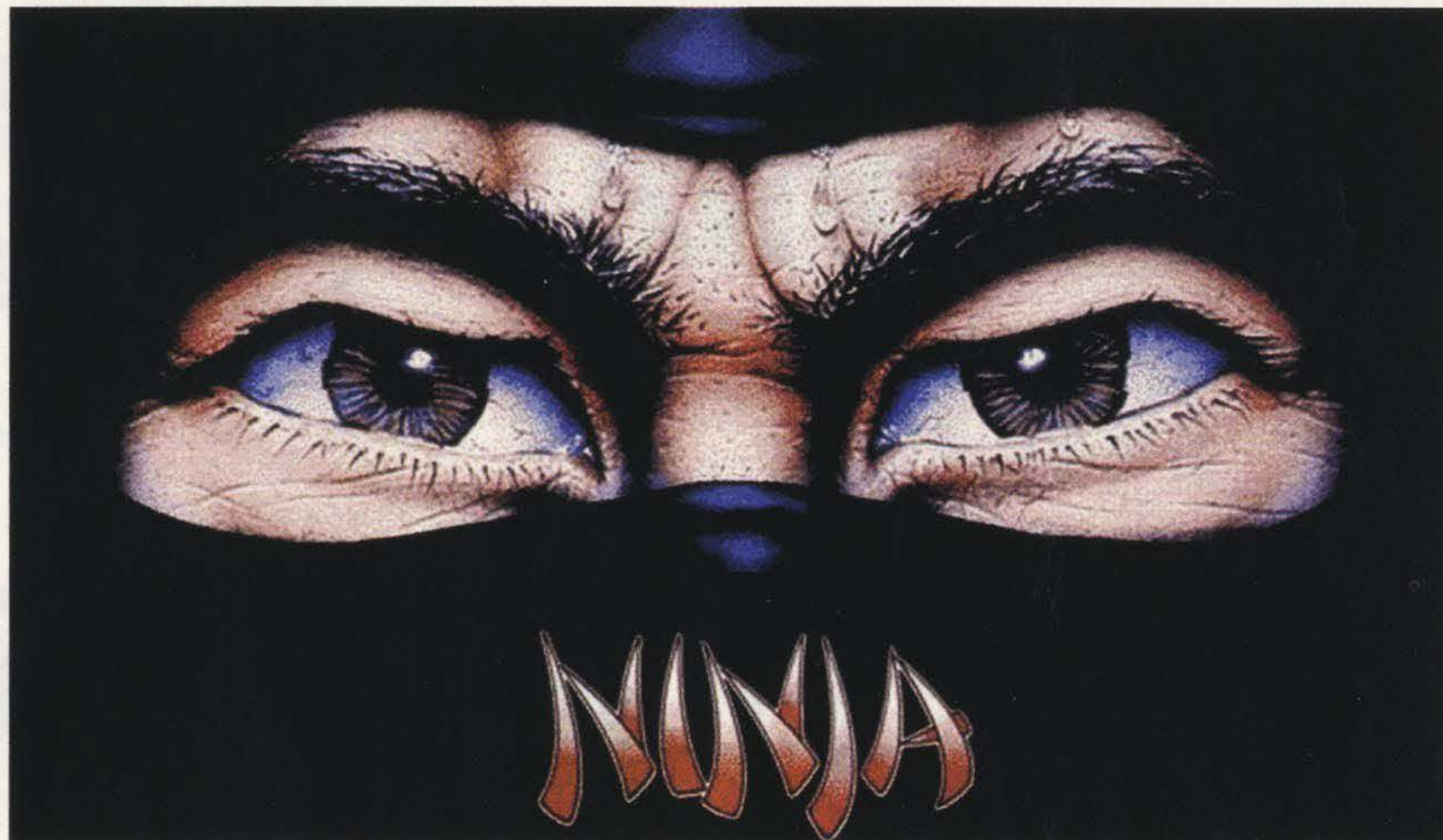
## HIGH FIDELITY

A pensarci bene, Retro Gamer è come una radio tematica che ha scelto di trasmettere solo i classici del passato.

Una radio testarda, inevitabilmente nostalgica e conseguentemente di nicchia, che trova più intrigante il lato B del disco e non vuole puntare tutto sulle hit del momento e i tormentoni estivi. Volendo continuare con questo assurdo parallelo da filosofo dei miei stivali potremmo dire che i suoi redattori sono una sorta di speaker. Distribuiscono info, stilano classifiche e tentano di risvegliare ricordi fossilizzati, anche se poi usano la penna al posto del microfono. Mentre i grafici remixano forme e colori come i DJ fanno col sonoro e mandano in onda quella che potremmo definire musica per gli occhi. I fedeli ascoltatori, quelli che credono nel folle progetto di questa radio e si sintonizzano abitualmente sulle sue frequenze, all'inizio ascoltavano in silenzio ma si stanno sciogliendo poco a poco. Ora chiamano spesso e volentieri in diretta per raccontare la loro storia, salutare gli amici lontani o richiedere un brano, sfruttando un numero telefonico che sta diventando sempre più familiare.



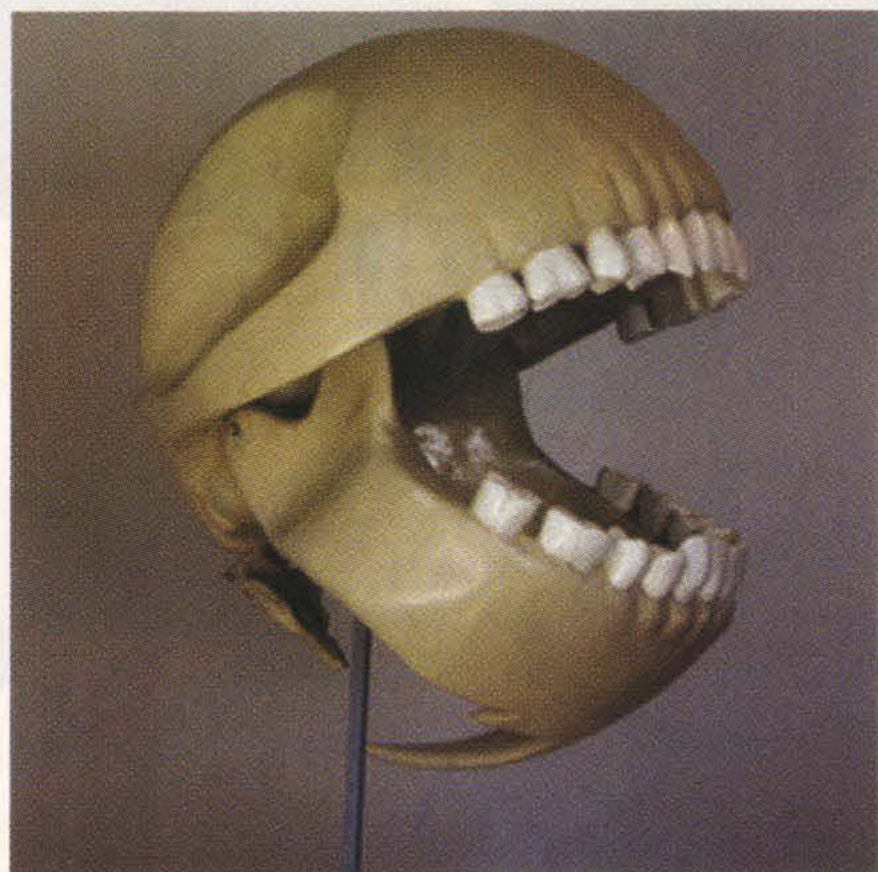
Roberto "Cleaned" Pulito



## COME ERAVAMO

Miei cari ragazzi, Erano anni che aspettavo la vostra rivista. Fin da quando uscì la prima PSX e le riviste di videogiochi iniziarono a limitarsi a contare poligoni e ad entusiasinarsi sempre meno per ciò che non fosse spettacolare come un film di Lucio Fulci. Vi ho trovati per caso e sono rimasto folgorato. Aprendo la rivista ho avuto lo stesso identico feeling provato nello sfogliare quel numero di CVG che mio padre mi portò nel lontano 1991 (o giù di lì). Scrivo solo per farvi i miei più sinceri complimenti. Ho divorato il secondo numero nel giro di poche ore (e cavolo, c'è ancora un mese e mezzo di attesa per il prossimo numero! a quando una cadenza almeno bimestrale?).

Vi prego, continuate così.  
Luca



P.S.

Ma una bella retrospettiva sul Team17? :)

L'arrivo del 3D, quello delle console a 32 e 64 bit, ha dato una bella scossa al settore. Del resto, lo stacco con tutto quello che avevamo giocato fino a quel momento era abissale. La rivoluzione ha risvegliato dal coma tanti giocatori annoiati dalla solita minestra anche se poi, alla lunga, ha cominciato a distribuire sbadigli anche lei con le infinite scopiazzature di Mario 64, i cloni di GTA e le tonnellate di FPS. Retro Gamer strizza l'occhio a tante riviste di videogiochi uscite negli anni 80-90 (le caricature del team, ad esempio, omaggiano il mitologico Zzap!) e racconta prevalentemente di come eravamo prima dell'arrivo del 3D. Ma non odia i poligoni, intendiamoci. Retro Gamer è più che altro incalzato perché sognava un mondo in cui 3D e 2D potessero convivere insieme, in armonia, e non capisce benissimo la scelta di abbandonare completamente una filosofia in favore dell'altra. Ma Retro Gamer è anche contento, chiaramente, di questo interesse attuale per i vecchi classici e di come il 2D si stia riciclando alla grande sulle console portatili e nei mercatini della pulci aperti da Sony, Microsoft e Nintendo. Un ritorno di fiamma che rimette in gioco anche tante di quelle piccole e geniali software house (come il Team 17...) che erano fortissime con gli sprite ma non hanno combinato granché con i poligoni.

## L'ULTIMO DEI NINJA

Spett.le staff di Retro Gamer,

Due precisi motivi mi hanno spinto a scrivervi:

FROM THE  
FORUM  
www.gamerepublic.it

TOP TEN  
utente: Takezo

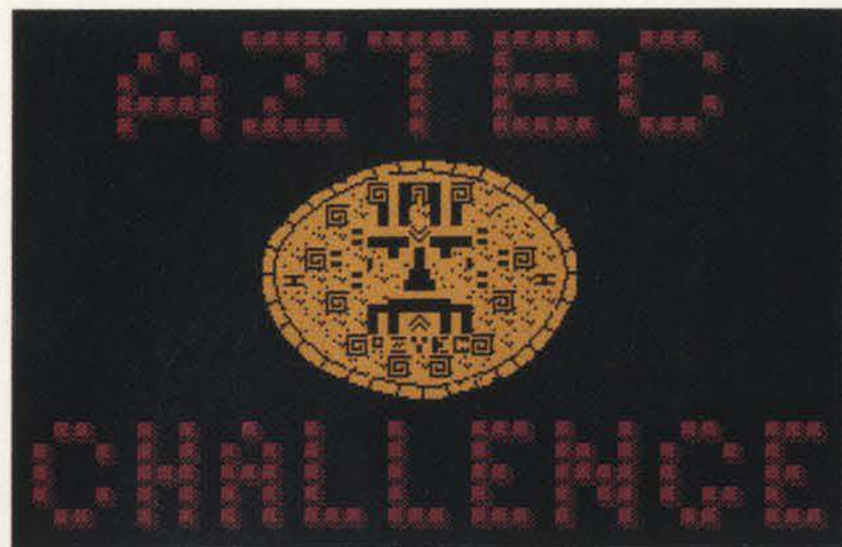
1. ZELDA OCARINA OF TIME (N64)
2. SUPER MARIO 64 (N64)
3. SUPER STREET FIGHTER 2 (SNES)
4. CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT (PSX)
5. EINHANDER (PSX)
6. SUPER MARIO WORLD (SNES)
7. NIGHTS (SATURN)
8. MESSIAH (PC)
9. SUPER MARIO BROS (NES)
10. WONDER BOY 2 (SMS)



1 - L'incontenibile bisogno di manifestarvi il mio entusiasmo per la pubblicazione di questa rivista.

Devo confessarvi che da anni non mi recavo in edicola per acquistare una pubblicazione relativa all'intrattenimento videoludico. Il mio interesse per i videogames è andato diminuendo nel tempo in maniera proporzionale al ritmo con il quale l'avvento del 3D ha monopolizzato inesorabilmente la scena mondiale. Da bravo nostalgico, infatti, riesco tutt'oggi a meravigliarmi di fronte ad un mucchietto di pixel piuttosto che al mondo virtuale creato dal RPG online del momento. Dunque è stata una grande gioia scorgere nuovamente tra gli espositori delle edicole una testata che si occupasse di soddisfare le esigenze di chi come me è rimasto affascinato quel mondo bidimensionale che Commodore, Sega, Nintendo, (di pari passo con la cultura pop anni '80) avevano creato ed i cui fasti sono oggi un ricordo ancora vivido ma, ahimè, lontano.

2 - L'immane richiesta.



Dato che la vostra controparte inglese ha pubblicato in allegato il CD "The Last Ninja Trilogy" contenente le varie versioni del capolavoro adventure made by System 3, vorrei sapere se, ed eventualmente in quale numero, presenterete anche voi la suddetta compilation.

Grazie di esistere

Sergio

P.S. Anche da parte mia un voto perché RG diventi mensile.

Grandissimo Sergio, benvenuto nel club dei pixelloni duri (i fissati col 2D, duri a morire) grazie per i complimenti e per l'appoggio morale. Vengo subito al sodo riguardo alla questione number two: la tua richiesta. Devi sapere che abbiamo i diritti per usare materiale cartaceo dei cugini inglesi ma non per pubblicare i loro gadget che rimangono pertanto esclusivi. Considera anche che la versione inglese si muove in modo diverso da noi ed esce con la sorpresa allegata solamente a Natale e Pasqua. Al momento non ti posso quindi promettere niente riguardo al mitico Last Ninja ma tu continua a seguirci: le sorprese in zona CD-Rom non mancheranno. Io vorrei sapere invece... cosa aspetta la System 3 a tirare fuori dalla naftalina il Ninja? Mi fa tanto piacere che questa mitica software house sia risorta dalle ceneri come una fenice felice ma cavolo, di tanti cult che poteva riportare nei negozi ha scelto un titolo non suo! Impossible Mission rimane un mito ma era un gioco della Epyx, se non vado errato.

## AZIONE MUTANTE

Salve, dico grazie ed è poco!! riscoprire la magia dei giochi ormai dimenticati ma sempre attualissimi mi riporta a quando andavo dall'edicolante e aspettavo con ansia le ultimissime sul mondo dei videogiochi; e poi diciamoci la verità... nessuno come il 2D può dare la frenesia di gioco il puro actionplay e spesso l'ingenua fantasia che oggi ahimè manca nei nuovi giochi (troppo impegnati

a seguire la realtà). Recensioni ottime non c'è che dire, se possibile perchè non mettete le caratteristiche tecniche delle console prese in esame? sarebbe bello poter fare delle comparazioni tra le varie macchine ed inoltre anche una copertina della confezione del gioco recensito nn guasterebbe insieme ad uno spazio dedicato alle cheats. Per il resto continuate così, siete mitici.

Salutoni

Sergio Scuderi (CT)

Mmmm... le tue idee, caro Sergio, sono tutte valide ma quella di pubblicare i cheat-mode, i vecchi trucchi dei vecchi giochi, è la proposta che mi intriga di più. Le password per superare i livelli nei giochi in cui non c'era la possibilità di salvare, i listoni infiniti con le "Poke" del C64 o addirittura le guide strategiche, con la mappe e i segreti del gioco. In realtà ci stavamo già pensando da un po', sarò sincero, ma in riunione la redazione si è divisa in due. C'è chi, come me, la considera un'idea folle (nel senso divertente della parola) e chi la considera una cosa totalmente inutile. Chissà. Forse un giorno o l'altro la mozione passerà ma purtroppo è anche vero che lo spazio sulla rivista è quello che è. E la mia risposta ne ha roscchiato un altro pezzetto.

**FROM THE FORUM**  
www.gamerepublic.it

**TOP TEN**  
utente: Pckid73

1. SENSIBLE SOCCER (AMIGA)
2. AZTEC (C64)
3. RESIDENT EVIL (PSX)
4. LORDS OF THUNDER (TURBO DUO)
5. DRACULA X (TURBO DUO)
6. DONKEY KONG COUNTRY (SNES)
7. POCKY & ROCKY (SNES)
8. STARFOX (SNES)
9. SUPER MARIO 64 (N64)
10. MARIO TENNIS (VIRTUAL BOY)



» Il vero collezionista in realtà odia la vita facile e ama la ricerca con il lanterino. La regola numero uno del vero collezionista rimane quella di avere taaanta pazienza.

## SANGUE GIOVANE

Salve a voi della redazione di RetroGamer!!! Mi chiamo Giovanni ho 14 anni (anche se domani ne compio 15) e vivo a Villafranca Padovana. Sono felicissimo della vostra rivista perchè come fan dei retrogames ho sempre sognato che uscisse una rivista che parlasse del mio hobby preferito. Sapete io sono un novellino come collezionista perchè ho cominciato solo un anno fa a collezionare retrogames e tutti i gadget



» Un lato per lo Spectrum e uno per il C64. Come dimenticare le mitiche cassette dell'edicola?

# RETRO FORUM

» SCRIVETE A RETROGAMER@PLAYMEDIACOMPANY.IT

## COLLECTOR'S BOX

FILE ESISTENZIAL DAL MONDO DEL RETRO COLLEZIONISMO ITALIANO

**NOME** Flavio La Motta

**PROVENIENZA** Napoli

**CLASSE** 1985

**COLLEZIONISTA DAL ...** Da quando papino mi comprò il Super NES

**PRIMO SISTEMA ACQUISTATO** NES

**SISTEMA DEL CUORE** Amiga 500

**VIDEOGAME PREFERITO** Monkey Island

**SOFTWARE HOUSE DEL CUORE** LucasArts

**NUMERO CONSOLE POSSEDUTE** 20

**IL PEZZO DA 90 DELLA SUA COLLEZIONE** Il Power glove per N64

**IL RETRO-TESORO PIÙ AMBITO** PC Engine con Dracula X in Bundle



cominciare a cominciare a collezionare retrogames. Ora vi presento la mia collezione di retrogames: il gioco più vecchio che possiedo è una versione PAL del primo Mortal Kombat per lo SNES. Per Playstation possiedo invece le versioni PAL di Pitfall 3D, Metal Gear Solid, NBA Live 96 e Tekken 3. Ma l'oggetto secondo me più raro che possiedo è la videocassetta della prima parte di un film d'animazione giapponese chiamato Final Fantasy ed ho scoperto che il film è uscito in occasione dell'uscita di Final Fantasy 5 ed infatti la trama è molto simile a quella del gioco che ho appena citato. Dopo questa breve presentazione vi volevo fare qualche domanda:

1) C'è qualche negozio vicino a Padova specializzato nella vendita dei Retrogames?

2) Quanto reperibili sono Go Go Ackman! In edizione JAP per lo SNES, Street Fighter III:3rd Strike per il Dreamcast e The Secret of Monkey Island per il PC o per l'Amiga?

Con queste due domande ora non ho più niente da chiedervi e a questa mail vi allego anche delle foto della mia collezione.

Ciao,  
Giovanni da Villafranca (PD)

*Mio giovane Jedi di Francavilla, la tua voglia di retro mi ha davvero colpito. Io alla tua età riempivo il salvadanaio per andare nel futuro. Per passare dal C64 all'Amiga. Ripescare*

*i titoli che mi ero perso sul Vic20 non mi passava proprio per la mente. Tu invece sei un collezionista precoce! Conosci sul serio la materia (anche se devo dirti che l'OAV di Final Fantasy non mi risulta rarissimo...) e quindi ti meriti il classico "benvenuto sulle pagine di Retro Gamer" insieme agli auguri per il tuo quindicesimo compleanno. I giochi che stai cercando non mi sembrano impossibili da rimediare ma per trovarli credo che dovrai comunque andare oltre Padova e anche oltre l'Italia. Il modo più facile (facile per modo di dire...) rimane quello di setacciare tutto il mondo con l'aiuto del magico Internet. Tra mercatini dell'usato dei forum, aste on-line e negozi virtuali che non hanno una vetrina per la strada ma cataloghi in continuo aggiornamento. Chiaramente in questo momento stiamo anche lanciando un appello. Se qualcuno di voi ha deciso di commettere un peccato mortale e dare via proprio i giochi che interessano a Giovanni faccia un fischio.*

## L'AVVENTURA CONTINUA

Cara redazione di Retro Gamer, scrivo questa lettera per sollevare una questione che mi sta a cuore da molto tempo e che ritengo sia di interesse generale su una rivista dedicata alla storia dei videogiochi come la vostra. Confesso di scrivere in preda a sentimenti un po' particolari, perché in fondo ho lavorato nella vostra redazione per tanto tempo e mi chiedo se sarà qualcuno che conosco a leggere queste righe. Be', non potrebbe che farmi piacere, quindi bando ai sentimentalismi e procediamo. Si parla tanto di "evoluzione del videogioco" e, in linea di massima, posso anche starci.

che li riguardano. Questa passione l'aveva già mio cugino che era un fan del mitico Street Fighter. lui mi ha trasmesso questa passione quando mi ha lasciato le sue vecchie riviste riguardanti il Super Nintendo che poi però sono andate perse. Ciò è accaduto 5 o 6 anni fa mentre un anno fa ho deciso di

# CHIP

DALLA RICONOSCIUTA AUTOREVOLEZZA  
DEL MARCHIO **CHIP**

FOTO-VIDEO

# FOTO-VIDEO

## DIGITALE

IL **PUNTO DI RIFERIMENTO**  
**PER I PROFESSIONISTI**  
DELLA FOTOGRAFIA  
E DEL VIDEO DIGITALE

IN TUTTE  
LE EDICOLE  
A **€ 5,90**



**IN ALLEGATO**  
**UN CD-ROM**  
RICCO DI  
PROGRAMMI  
PER IL FOTO  
E VIDEO EDITING

# RETRO FORUM

» SCRIVETE A RETROGAMER@PLAYMEDIACOMPANY.IT



» Il piccolo grande mago dei videogames (Universal, 1989)

Il videogioco è un medium molto legato al suo supporto tecnologico, ed è indubbio che si sia sviluppato grandemente, dai tempi del primo "tennis" creato su un oscilloscopio ai fasti di un Fallout 3 in avvicinamento (by the way, ma l'avete vista la demo alla Games Convention di Lipsia? Ma quanto è bello? Ma che emozione è risentire "War... it never changes..."?). Il discorso, però, vale solo in parte, perché c'è un genere che, invece, si è involuto, ha fatto il gambero. Sto parlando delle avventure. La grafica ha sempre più ucciso questo antico e rispettabile genere. Man mano che tutto veniva rappresentato visivamente, sempre più si limitava la possibilità di dare libertà al videogiocatore. In fondo puoi permettere di esaminare mille oggetti in una stanza se per ognuno devi scrivere due righe di testo, no? Ma se devi creare mille modelli 3D con texture, annessi e connessi, la cosa si complica. Richiede tanti dannatissimi soldi in più. Idem per le azioni. Non solo. L'avventura era per definizione un genere riflessivo. Si legge, si guarda... si ragiona. Con calma, secondo i propri tempi, magari con una tazza di caffè al proprio fianco (meglio se macchiato). Be', che cosa succede? Che il mercato dice che non va bene, che occorre azione, azione, sempre più azione. Spettacolarità. E tutto diventa squallido, le avventure si tombraderizzano, le idee muoiono. Gli scrittori... dove sono, ad ogni modo? Perché Jane Jensen deve lavorare con un piccolo publisher tedesco (dtp) per realizzare Gray

Matter? Quella donna è un fenomeno, dannazione. Ha creato Gabriel Knight, una delle più grandi avventure di tutti i tempi. A cagare Naughty Dog (con tutto il rispetto), e facciamo lavorare la Jensen con il budget che merita. Allora sì che arriverebbero i capolavori. Il mercato cresce. Nintendo, col Wii, segue la blue ocean strategy... apre nuove frontiere. Azione, azione, azione... certo, ma intanto nasce il Silver gamer. Intanto noi invecchiamo. Il nuovo popolo delle avventure è ormai pronto, e ha i soldi in tasca. Dove sono i nostri fottutissimi giochi? Se oggi la Infocom esistesse ancora, tornerebbe a fare soldi. Ne sono certo.

Farewell.

yours,

Marco Accordi Rickards, aka Metalmark

È strano ritrovarsi qui a parlare di avventure con un vecchio compagno di avventure. Ed è difficile aggiungere qualcosa alla tua già perfetta analisi dello scenario attuale. Come

sicuramente ricorderai, il mio genere preferito è un altro e mi batto da anni per la sua preservazione ma il concetto di base non cambia: ai piani alti c'è sempre un uomo del monte che dice "no", che vuole puntare solo sul sicuro e che segue la moda come un pecorone. Smuovere il pecorone è difficile (New Super Mario Bros. ha venduto tantissimo eppure il genere dei platform 2D non è rinato...) ma un barlume di speranza c'è. Oggi chi vuole ostinarsi a giocare con le avventure "pure" che dici tu può comunque aggrapparsi alle uscite PC (i ragazzi di adventuresplanet.it le beccano tutte!) al pennino del DS (più che al pennone del Wii...) tenere d'occhio gli sviluppatori di Syberia e quelli di Fahrenheit ma anche la scena underground dei giochetti fatti in casa. Il web pullula infatti di interessantissimi homebrew, remake e sequel non ufficiali realizzati direttamente dai fan delle avventure che, come l'estremista di Misery non deve morire, hanno detto No al Game Over. Giochi realizzati come si faceva una volta (con due persone e quattro soldi) da consigliare agli amici di sempre.



» Emiliano Grancagnolo ci manda questa spettacolare retro-vignetta. Ora ne vogliamo altre però!

RIVISTA +  
DVD-ROM  
€4,90

# TOTAL COMPUTER

COMPLETAMENTE  
RINNOVATA!



VINCI

I premi in palio:  
**2 Logitech®  
Harmony®  
525**



portatili web smartpone mp3 webcam gps  
news blog divx umts hard disk file sharing

# IL MERCATINO

## RETRO CLASSICS

Acquistare un Sistema Retro, implicitamente l'inizio di una spietata ricerca sui relativi Hit e, come i collezionisti più ferrati sapranno, questa impresa non è sempre a portata di essere umano. In questo spazio ci occuperemo di segnalarvi le info necessarie all'individuazione di alcuni dei titoli più richiesti: il resto lo dovrete ovviamente fare voi amandovi di Paypal e tanta pazienza!

N.B. I PREZZI ORIENTATIVI ATTRIBUITI AI GIOCHI SI RIFERISCONO SEMPRE A CRITERI DI QUALITÀ UGUALI O SUPERIORI A GOOD

**BOXING**  
1980 - MATTEL  
FORMATO: INTELLIVISION (PAL)  
RARITÀ: ☆☆☆  
PREZZO: € 5-7 (USATO - GOOD)



**ASTROSMASH**  
1981 - MATTEL  
FORMATO: INTELLIVISION (PAL)  
RARITÀ: ☆☆☆  
PREZZO: € 15 (SIGILLATO)



**CENTIPEDE**  
1987 - ATARI CORPORATION  
FORMATO: ATARI 7800 (PAL)  
RARITÀ: ☆☆☆  
PREZZO: € 8-10 (SIGILLATO)



**POWER MONGER**  
1990 - ELECTRONIC ARTS  
FORMATO: AMIGA (PAL)  
RARITÀ: ☆☆☆  
PREZZO: € 10-15 (NUOVO)



**THE TERMINATOR**  
1992 - VIRGIN / PROBE  
FORMATO: GAME GEAR (INTERNATIONAL)  
RARITÀ: ☆☆☆  
PREZZO: € 6-8 (USATO - GOOD)



**SUPER PROBOTECTOR (CONTRA III)**  
1992 - KONAMI  
FORMATO: SUPER NINTENDO (PAL)  
RARITÀ: ☆☆☆  
PREZZO: € 10-15 (USATO - VERY GOOD)



**BABEL**  
1992 - TELENET  
JAPAN / SNLS  
FORMATO: TURBOGRAFX CD (NTSC)  
RARITÀ: ☆☆☆  
PREZZO: € 15 (USATO - GOOD)



Ed eccoci di nuovo a varcare la soglia del Mercatino di RG, una sezione ancora "Under Construction" che, tuttavia, già a partire da questo numero presenterà una piccola novità destinata ad anticipare i radicali sviluppi che ne modificheranno la struttura a partire dal prossimo numero di Retro Gamer. Mi riferisco ovviamente alla striscia

riservata alle quotazioni dei alcuni dei classici videoludici più richiesti dai fan, dei quali vi verranno segnalate la rarità ed il prezzo orientativo... In attesa dei prossimi sviluppi, vi auguro, come sempre, di rintracciare tutti i retro-gioielli che cercate!

Mossgarden



**ODYSSEY**  
» PRODOTTO MAGNAVOX  
» ANNO 1972  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 40 - 200 (secondo versione)



**INTELLIVISION**  
» PRODOTTO MATTEL  
» ANNO 1980  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 60 - 100



**COLECO VISION**  
» PRODOTTO COLECO  
» ANNO 1982  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 80 - 100



**PIPPIN**  
» PRODOTTO BANDAI  
» ANNO 1995  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 150



**VECTREX**  
» PRODOTTO SMITH ENGINEERING  
» ANNO 1982  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 120 - 150



**ATARI 2600 VCS**  
» PRODOTTO ATARI  
» ANNO 1977  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 80 - 100



**ATARI JAGUAR**  
» PRODOTTO ATARI  
» ANNO 1994  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 120 - 150



**ATARI JAGUAR CD**  
» PRODOTTO ATARI  
» ANNO 1995  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 200 IN SU



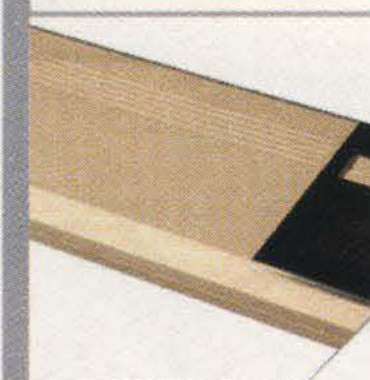
**ATARI ST**  
» PRODOTTO ATARI  
» ANNO 1985  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 30 - 50



**C16/ PLUS 4**  
» PRODOTTO COMMODORE  
» ANNO 1984  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 30



**COMMODORE 64**  
» PRODOTTO COMMODORE  
» ANNO 1982  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 30 - 50 Ca.



**C64 GAME SYSTEM**  
» PRODOTTO COMMODORE  
» ANNO 1990  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 50 - 80 EURO ca



**AMIGA 500**  
» PRODOTTO COMMODORE  
» ANNO 1985  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 20 - 50



**AMIGA CD 32**  
» PRODOTTO COMMODORE  
» ANNO 1993  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 150 - 200



**MSX 1**  
» PRODOTTO PHILIPS / SPECTRAVIDEO\*  
» ANNO 1984  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 20 - 30  
\* Disponibile anche in versione sanyo / sony / pioneer / yamaha / canon



**ZX-80**  
» PRODOTTO SINCLAIR  
» ANNO 1980  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 350



**SPECTRUM ZX**  
» PRODOTTO SINCLAIR  
» ANNO 1984  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 50 - 80



**AMSTRAD CPC 464**  
» PRODOTTO AMSTRAD  
» ANNO 1984  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 30 - 50



**FAMICOM DISK SYSTEM**  
» PRODOTTO NINTENDO  
» ANNO 1986  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 180 - 200



**NES**  
» PRODOTTO NINTENDO  
» ANNO 1985  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 30 - 50



**SNES**  
» PRODOTTO NINTENDO  
» ANNO 1991  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 30 - 40



**NINTENDO 64**  
» PRODOTTO NINTENDO  
» ANNO 1996  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 30 - 50



**SEGA MASTER SYSTEM**  
» PRODOTTO SEGA  
» ANNO 1986  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 20 - 30



**MEGADRIVE**  
» PRODOTTO SEGA  
» ANNO 1989  
» RARITÀ: ☆☆☆  
» RICHIESTA: ☆☆☆  
» PREZZO € 30 - 50





**MEGA CD**  
 » PRODOTTO SEGA  
 » ANNO 1992  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 110 - 140



**32 X**  
 » PRODOTTO SEGA  
 » ANNO 1994  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 80 - 100



**SATURN**  
 » PRODOTTO SEGA  
 » ANNO 1994  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 50 - 70



**DREAMCAST**  
 » PRODOTTO SEGA  
 » ANNO 1998  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 70 - 120



**PC ENGINE**  
 » PRODOTTO NEC  
 » ANNO 1987  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 130 IN SU



**PC ENGINE CD**  
 » PRODOTTO NEC  
 » ANNO 1988  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 130 IN SU



**PC ENGINE DUO**  
 » PRODOTTO NEC  
 » ANNO 1991  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 150 - 180



**PC FX**  
 » PRODOTTO NEC  
 » ANNO 1994  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 200-300



**3DO**  
 » PRODOTTO PANASONIC  
 » ANNO 1993  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 100 Ca.



**NEOGEO MVS**  
 » PRODOTTO SNK  
 » ANNO 1989  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 215 - 260



**NEOGEO AES**  
 » PRODOTTO SNK  
 » ANNO 1991  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 230 - 280



**NEOGEO CD**  
 » PRODOTTO SNK  
 » ANNO 1991  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 120 - 150



**CD - I**  
 » PRODOTTO PHILIPS  
 » ANNO 1991  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 30 - 100  
 IN RELAZIONE  
 ALLA VERSIONE

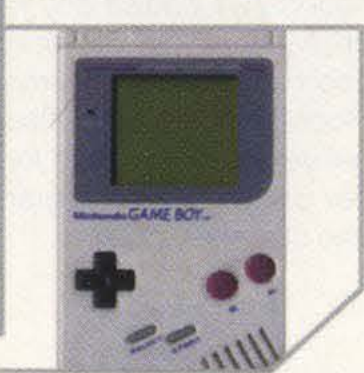


**PSX**  
 » PRODOTTO SONY  
 » ANNO 1995  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 20 - 30

HANDHELD SYSTEMS



**GAME & WATCH**  
 » PRODOTTO NINTENDO  
 » ANNO 1980-1991  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 10 in su



**GAME BOY**  
 » PRODOTTO NINTENDO  
 » ANNO 1989  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 15 - 40



**VIRTUAL BOY**  
 » PRODOTTO NINTENDO  
 » ANNO 1995  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 180 - 220



**ATARI LYNX**  
 » PRODOTTO ATARI  
 » ANNO 1989  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 40 - 70



**PC ENGINE GT**  
 » PRODOTTO NEC  
 » ANNO 1987  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 80 - 120



**GAME GEAR**  
 » PRODOTTO SEGA  
 » ANNO 1991  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 30 - 50



**NOMAD**  
 » PRODOTTO SEGA  
 » ANNO 1995  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 180 - 200



**GP 32**  
 » PRODOTTO GAMEPARK  
 » ANNO 1995  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 160 - 180

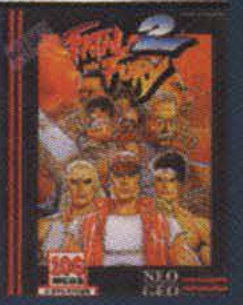


**WONDERSWAN CRYSTAL**  
 » PRODOTTO BANDAI  
 » ANNO 2000  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 40 - 70



**NEOGEO POCKET COLOR**  
 » PRODOTTO SNK  
 » ANNO 1999  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € 50 - 80

**FATAL FURY 2**  
 1993 - SNK  
 FORMATO: NEO GEO MVS (INTERNATIONAL)  
 RARITÀ: ☆☆  
 PREZZO: € 20 (USATO - GOOD)



**WARIO LAND II**  
 1998 - NINTENDO  
 FORMATO: GAME BOY COLOR  
 RARITÀ: ☆☆☆  
 PREZZO: € 20 (USATO - VERY GOOD)

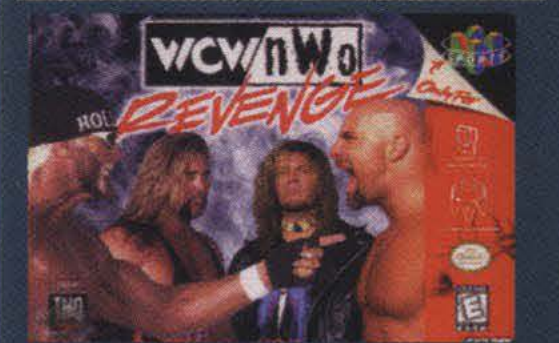


**GOLDEN AXE**  
 2002 - BANDAI / SEGA  
 FORMATO: WONDERSWAN COLOR (JAP)  
 RARITÀ: ☆☆☆  
 PREZZO: € 60 (SIGILLATO)



**FIFA INTERNATIONAL SOCCER**  
 1994 - EA  
 FORMATO: 3DO (PAL)  
 RARITÀ: ☆☆☆  
 PREZZO: € 10 (SIGILLATO)

**THUNDERHAWK**  
 1993 - SEGA  
 FORMATO: MEGA CD  
 RARITÀ: ☆☆☆  
 PREZZO: € 10 (SIGILLATO)



**WCW VS NWO REVENGE**  
 1998 - THQ  
 FORMATO: N64 (PAL)  
 RARITÀ: ☆☆☆  
 PREZZO: € 8-10 (SIGILLATO)

**WORLD HEROES PERFECT**  
 1995 - ALPHA DENSHI  
 FORMATO: NEOGEO CD (INTERNATIONAL)  
 RARITÀ: ☆☆  
 PREZZO: € 15 (SIGILLATO)



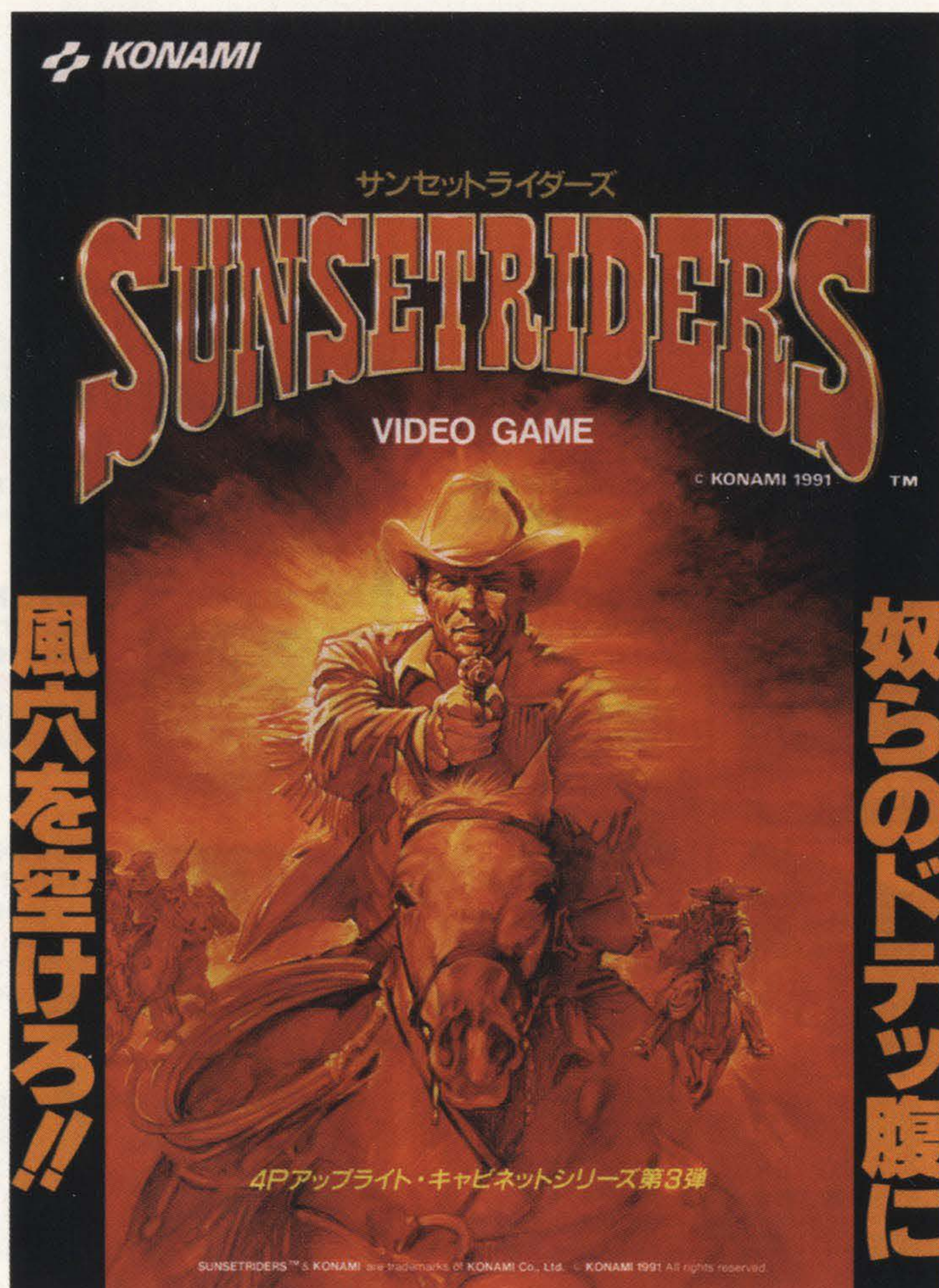
**SPACE SQUASH**  
 1996 - COCONUT JAPAN  
 FORMATO: VIRTUAL BOY (JAP)  
 RARITÀ: ☆☆☆  
 PREZZO: € 50 - 55 (VERY GOOD)



**KILLER INSTINCT**  
 1995 - RARE / NINTENDO  
 FORMATO: SNES  
 RARITÀ: ☆☆  
 PREZZO: € 15 (SIGILLATO)



# THE END



## SUNSET RIDERS

Come diceva il caro John Wayne: "Un giorno senza sangue è come un giorno senza sole". Di conseguenza, deve aver fatto un caldo boia quando i protagonisti del mitico Sunset Riders della Konami si ritrovarono a vivere il loro personalissimo "Mezzogiorno di fuoco" con il perfido Sir Justin Rose: l'ultimo uomo da abbattere prima di portare a termine il gioco...



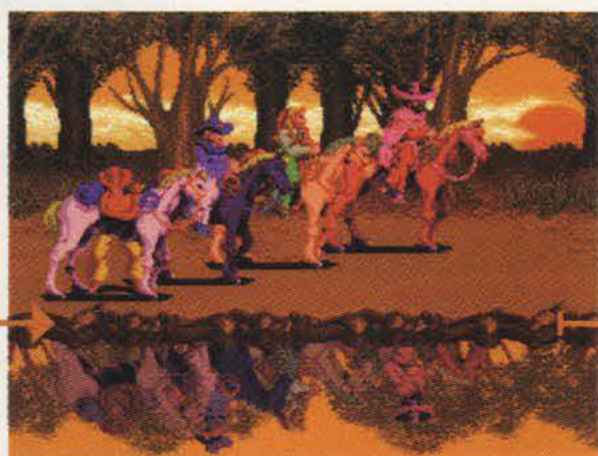
### IMMAGINE 1

Tempo di far parlare le pistole. Nel cortile della residenza del malefico Super Pappone del West, i nostri cowboy si concedono una scoppiettante gita al Festival del Piombo, impallinando un numero indefinito di scagnozzi, prima di occuparsi del loro tronfio mecenate: l'individuo in completo bianco che potete ammirare nel bel mezzo di questo screen...



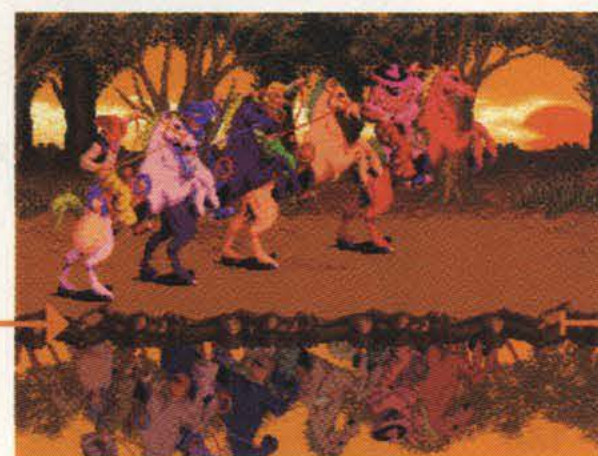
### IMMAGINE 2

Archiviata la pratica non senza aver sudato sette cafonissime camicie da Vaccaro, i "caballeros" si gettano a pesce su un bottino quanto mai pingue, maturato dal grande vecchio di cui sopra in anni ed anni di simpatici soprusi. A questo punto, l'unica grana da risolvere consiste nel dividere equamente tutto quel ben di Dio, senza che ci scappi necessariamente il morto...



### IMMAGINE 3

Dopo aver raggiunto un compromesso evidentemente valido, i quattro eroi si dedicano dunque a sellare i loro destrieri mentre l'auspicato tramonto citato nel titolo del gioco inizia a manifestarsi in tutto il suo romantico fascino. È ormai giunta l'ora di pensare a come e dove dilapidare il danaro maturato in questa indimenticabile escursione...



### IMMAGINE 4

Prima di andare è comunque necessario rispettare il codice dell'impennata citato nel Manuale del Giovane Vaccaro: accompagnando un virilissimo "Hey Hooo!" i nostri amici ficcano gli speroni nei ventri ricolmi delle loro cavalcature, per poi imboccare di gran lena il sentiero che si staglia innanzi...



### IMMAGINE 5

Lo screen con cui Konami decide finalmente di congedarci riassume ancora una volta l'evocativo titolo del gioco: i Cavallerizzi del Tramonto si dirigono, infine, alla volta di imponenti Canyon, mentre un immenso sole vermiglio si appresta a scivolare dietro il loro contorno... La fine del gioco. O magari l'inizio di un'altra avventura che noi, tuttavia, non avemmo mai occasione di giocare... Lacrimuccia!

# XBOX 360™

## MAGAZINE XBOX

La Rivista per la nuova generazione di videogiocatori!

**360**  
MAGAZINE XBOX

**STA + DVD ROM**  
**5,90**

**NEL DVD ALLEGATO**

**SPECIALE E3**  
Tutti i video dei giochi presentati a Los Angeles

**PRIMA VISIONE LOST**  
Il mistero s'infittisce su 360...

**INOLTRE:**  
Dark Messiah  
Destroy All Humans!  
Dynasty Warriors Gundam  
Enemy Territory: Quake Wars  
Eternal Sonata  
Fallout 3  
Fatal Inertia

**RESIDENT EVIL 5**  
Un debutto da brividi

**OLTRE 40 VIDEO IN ANTEPRIMA**

**INOLTRE:**  
Grand Theft Auto IV  
Guitar Hero III  
Halo 3  
Haze  
Lost Odyssey  
Mass Effect  
Mercenaries 2  
Naruto: Rise of a Ninja  
Need for Speed ProStreet  
Project Gotham Racing 4  
Rock Band  
Stranglehold  
Soulcalibur IV  
Spider-Man: Friend or Foe

**DVD VIDEO**  
funziona su 360 e tutti i lettori DVD

**\_anteprime**  
Fallout 3  
Soulcalibur IV

**\_speciale**  
Assuefazione

**\_recensioni**  
Blue Dragon  
Medal of Honor: Airborne

**360**  
MAGAZINE XBOX

**RECENSIONE BIOSHOCK**  
Dagli abissi emerge un capolavoro...

**20 07**

**VINCI giochi e gadget di MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**

**Esclusiva BORDERLANDS**  
Il nuovo sparattutto dai creatori di Brothers in Arms

**Finalmente su 360!**

**RESIDENT EVIL 5**  
TUTTI I DETTAGLI DEL MIGLIOR EPISODIO DELLA SAGA CAPCOM

**Settembre 2007 :: N. 20 :: Mensile**  
€ 5,90

**play**

**RESIDENT EVIL 5**  
Un debutto da brividi

**3/2007 X360**  
MAGAZINE XBOX

**play**

**OLTRE 40 VIDEO IN ANTEPRIMA**

**DVD VIDEO**

**QUESTO MESE UN DVD SPECIALE**

**40 TRAILER DEI GIOCHI IN USCITA!**

**IN EDICOLA A 5,90 EURO**

media company  
**play**

www.playmediacompany.it

Settembre 2007 :: N. 20 :: Mensile € 5,90

7 002 0 >

**play**

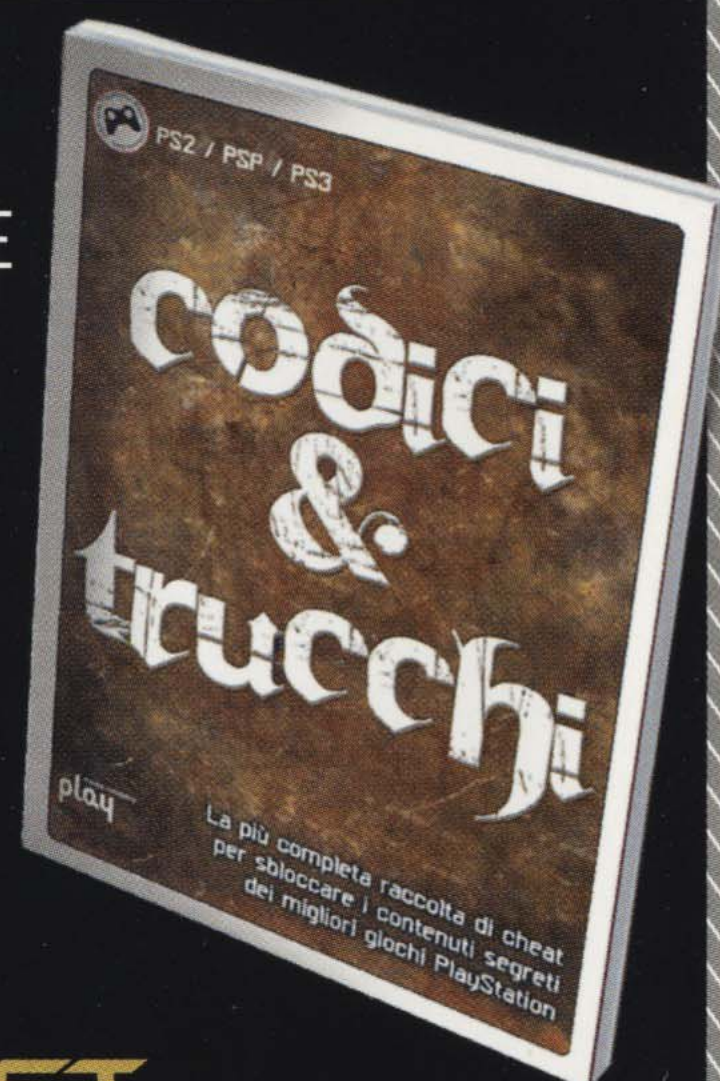
9 771971 380002

# VI PRESENTIAMO IL **MAGAZINE** CHE STAVATE ASPETTANDO



## IN REGALO

SCOPRI  
I SEGRETI  
PER RISOLVERE  
I MIGLIORI  
GIOCHI PER  
PLAYSTATION



## CONTEST MEDAL OF HONOR AIRBORNE

VINCI 5 COPIE DEL GIOCO  
PER PS3  
E FANTASTICI GADGET



# IN EDICOLA A UN PREZZO INCREDIBILE

€  
3,90